
Pokémon GO
¡PONTE AL DÍA!
Todas las novedades
PRÁCTICOS
MARIO TENNIS ACES: APRENDE LOS MEJORES GOLPES
SPLATOON 2: LAS NOVEDADES VERANIEGAS
EL CONSULTORIO DEL PROFESOR KUKUI
REVISTA OFICIAL NINTENDO
NINTENDO SWITCH
NINTENDO 3DS
Nintendo®
¡NO TE LO PIERDAS!
OCTOPATH TRAVELER
• ANÁLISIS 8 historias de ensueño
• RETRO Clásicos RPG de los 90
REPORTAJE SUPER SMASH BROS. ULTIMATE
¡Así comienza la batalla definitiva!
ANÁLISIS + PRÁCTICO
FORTNITE
¡UN FENÓMENO QUE YA ARRASA EN SWITCH!
Nº 311 / 3,50€ / Canarias 3,65€
8 424094 810024 00311
¡SIN PASAR POR CAJA!
¡JUEGA GRATIS EN SWITCH!
Pokémon Quest, Fallout Shelter
Paladins, Kitten Squad...
NOVEDADES
SPLATOON 2: OCTO EXPANSION
CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY
HOLLOW KNIGHT
LEGO LOS INCREÍBLES
CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER...

# Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 311





Luis Galán

## Bienvenidos

Hace años, este país presentaba índices de piratería absurdos. La pillería siempre ha estado bien vista en estas tierras, y parecía que los ingenuos llegábamos a ser los que pagábamos por una serie, un álbum de música, una película... o un videojuego. La madurez de la sociedad en este aspecto debía ir de la mano de la del propio mundo digital... y al fin estamos cambiando. En cine, televisión y música, las suscripciones (a buenos precios) han volteado la tendencia, y en videojuegos han sido los móviles los punteros en dar con nuevas fórmulas. Hace dos años que Pokémon GO fue un fenómeno mundial, y ahora es Fortnite el que está en boca de todos. Son juegos que nadie piratearía porque, directamente, son gratuitos. Pero son tantos millones de usuarios con ganas de tener algún que otro extra inmediato, que van gastando su dinero. En paralelo, las tiendas digitales son un paraíso de libertad creativa y precios. ¡Apenas 15 euros por el Hollow Knight! ¿Y los grandes títulos? Octopath (por ejemplo) da para tantas horas que la inversión es más que justa. Sobre todo ahora, que muchos pueden probarse antes. ¡Vivan las demos! Mejor oferta, mejores fórmulas, mejor público... mejor industria.



página 14

**Reportaje.** Juega gratis en Switch
Fortnite lidera el éxito de los juegos gratuitos.




página 20

**Reportaje.** Super Smash Bros. Ultimate
Empezamos un repaso por su impresionante plantel.



página 26

**Novedad.** Octopath Traveler
El rol de la época dorada se luce en este nuevo título.

### PLANETA NINTENDO



### REPORTAJES



### NOVEDADES



### AVANCES



### I LOVE NINTENDO



### COMUNIDAD



### PRÁCTICOS



## El equipo de la Revista Oficial



**David Alonso**
Con Octopath Traveler he vuelto a ser aquel adolescente loco por su SNES.



**Alex Alcolea**
Calor, piscina... y un gran JRPG como Octopath Traveler para pasar mejor el verano.



**Juanfree Martínez**
Pintando mi fuerte con el rodillo que me ha prestado un Octariano. ¿O me he liado?



**Bruno Sol**
Taito ha confirmado Ninja Warriors Again para Switch... así que la vida es maravillosa.



**Elisabeth López**
No puedo soltar el Mario Tennis Aces... Bueno, solo si es por la Octo Expansion.

**¡Hay de todo!** Desde últimas novedades, como Fortnite o Mario Tennis Aces, hasta títulos más veteranos, como Pokkén, Super Mario Odyssey o Splatoon 2.

# ¡Nintendo Switch será la estrella del verano!

## ¡Menuda ruta!

Aún quedan 11 ciudades por visitar en lo que queda de verano. Es imposible estar en toda España pero, si algún punto te queda cerca, no dudes en pasarte, ¡te puede tocar una Switch!

Switch hay que probarla para enamorarse. Por mucho que os contemos, si no la habéis tenido en vuestras manos, no sabéis lo especial que puede llegar a ser. Por eso, el camión de Nintendo sigue recorriendo el mapa peninsular cargado de juegazos. Acércate a probarla que, además, ¡hay premio! Comparte tu experiencia con una foto o vídeo en Twitter o Instagram y participarás en el **sorteo de seis Switch con Mario Tennis Aces**. Solo hay que seguir a NintendoSwitchES, y publicar con el hashtag **#SwitchTour**. ¡A por ella!

### Verano nintendero

La gira seguirá hasta mediados de septiembre, y acaba de concluir el Dreamhack de Valencia y Sevilla, donde se han disputado torneos de Mario Tennis Aces, Splatoon 2 y Mario Kart 8 Deluxe. Pero **lo más inminente es la gran feria Gamepolis en Málaga**. Este año han tirado la casa por la ventana y será más grande que nunca, algo normal si tenemos en cuenta la cantidad de espectadores que recibe... y los juegos que se van a poder probar. Si aún no os habéis decidido a ir, tomad nota: **FIFA 19, Dragon Ball FighterZ... ¡y Super Smash Bros.!** Esto si hablamos de los bombazos futuros, ya que no faltarán los lanzamientos recientes, con campeonatos tan destacados como **la final del Splatfun**. Todo en 600 m² dedicados en exclusiva a Nintendo Switch... impresionante.



**Rafa Nadal** es el protagonista de la campaña de Mario Tennis Aces. En el genial vídeo, tras un punto de partido al límite, ambos se los pasan en grande con la Switch. ¡El juego ya forma parte de la gira!

## TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 7 **Noticias de Labo**
Llega el concurso europeo, con una Switch muy especial, ¡y Mario Kart!



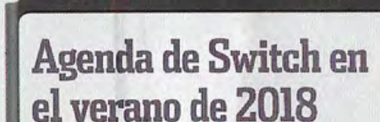
pág 8 **¡Vuelven los Yo-kai!**
El fenómeno fantasmagórico calienta motores para volver... ¡por duplicado!



pág 11 **Pokémon GO a tope**
Dos años después, revisamos todo lo que ha crecido el súper éxito.




**Nintendo Labo** está presente en la gira. ¡Lo pasan genial con los Toy-Con!



## Agenda de Switch en el verano de 2018

- **15, 16 y 17 de julio 2018,** Playa San Juan — Alicante
- **21, 22 y 23 de julio 2018,** Zona de puerto — Gandía
- **27, 28 y 29 de julio 2018,** Port Segur de Calafell — Calafell
- **2, 3 y 4 de agosto 2018,** Parc Baix a mar (Pendiente de confirmar) — Vilanova i la Geltrú
- **9, 10 y 11 de agosto 2018,** Pendiente de confirmar — Llanes
- **15, 16 y 17 de agosto 2018,** Plaza del Marqués Pendiente de confirmar — Gijón
- **21, 22 y 23 de agosto 2018,** Plaza Alfonso XIII (explanada frente al auditorio) — Vilagarcía de Arousa
- **25, 26 y 27 de agosto 2018,** Bouzas — Vigo
- **31 de agosto, 1, 2 de septiembre 2018,** (Pendiente de confirmar) — León
- **6, 7 y 8 de septiembre 2018,** Plaza Colón Paseo Central de Campo Grande, — Valladolid
- **14, 15 de septiembre 2018,** Plaza Porticada Pendiente de confirmar — Santander






**Los deportivos,** como FIFA, Kart y Mario Tennis, ponen la competición en todo lo alto. ¡Punto!




## NINTENDO EN GAMEPOLIS

Poco a poco, Málaga se ha convertido en una cita ineludible en el calendario de eventos del ocio electrónico. Gamepolis, se celebrará entre los días 20 y 22 de julio en el Palacio de Ferias y Congresos... y tendrá una presencia muy especial: ¡Super Smash. Bros. Ultimate! Muchos de los juegos que dejaron a todos con la boca abierta en el E3 estarán presentes, ¡y se podrán probar! El crecimiento de la feria desde su estreno en 2013 ha sido tal, que este año ocupará los 60.000 m² del recinto para romper la cifra de 40.000 asistentes del pasado año.

**La feria malagueña** cumple su sexta edición, superándose cada año. ¡A por muchas más!

Astérix & Obélix XXL 2

ANUNCIO

# Los galos golpearán con todo en Switch

**No solo el apartado gráfico** se está mejorando, también el control, la velocidad, la dificultad, los puntos de guardado... ¡menudo "remake"!

Tras más de una década alejados de los videojuegos... ¡Astérix y Obélix preparan su vuelta! En 2019 recibiremos toda una nueva edición de su gran saga, XXL3, pero antes, **el próximo 29 de noviembre**, llegará a Switch una completísima remasterización de última aventura, Astérix & Obélix XXL2, que salió allá por el 2005 en PC. Además lo hará en varias ediciones. Para empezar, claro, podremos comprar solo el juego, luego estará la edición limitada, Día Uno, que **incluirá figuras de toda la pandilla**: un Astérix de 5,2 cm, un Obélix de 7,4 cm, y un Ideafix de 4 cm. Por último, la edición coleccionista vendrá con **un enorme Astérix de 15 cm**, litografías exclusivas, y contenido adicional aún por desvelar. ¡Qué pasada! Hablamos además de un juego muy divertido, lleno de combos, localizaciones muy especiales basadas en lugares actuales, y referencias a infinidad de juegos (como Mario y Sonic). Es obra de Microids, estudio francés (cómo no) que también prepara la remasterización del clásico Toki... ¡con un soporte de madera para convertir Switch en un arcade!



FREE-TO-PLAY

## Warframe será el siguiente

En este número os traemos una amplia recopilación de los juegos gratuitos que hay para Switch... y la cosa no va a parar. Se acaba de confirmar que Warframe también va a llegar en breve, y no hablamos de un título cualquiera. Es un juegazo de acción en tercera persona, con geniales modos cooperativos, y gráficos increíbles. La garantía de calidad la pone **el estudio Panic Button**, nada menos que los que han portado DOOM, Wolfenstein II y Rocket League.

EDITORIAL

## ¡Confirmada la guía de Pokémon!



La expectación por Let's Go, Pikachu! y Let's Go, Eevee! es máxima. Aún faltan meses, pero es tan difícil aguantar las ganas que todo el mundo está volviendo en masa a Pokémon GO. Pues bien... ¡ya se puede reservar la guía oficial! Si no queréis perder ni un detalle de Kanto os haréis pronto con ella.




INDEPENDIENTE

## Lucha dibujada en camino

En 2013, y sin hacer mucho ruido, el pequeño estudio Lab Zero Games lanzó un juego de lucha con todas las animaciones dibujadas a mano. El resultado visual fue precioso, y la jugabilidad clásica acompañó de lujo. Pronto fue un éxito en PC, así que poco a poco crecieron en personajes (14) y ajustes, hasta la versión 2nd Encore actual. Por supuesto, es la que se prepara para salir en Nintendo Switch, y lo mejor es que lo hará tanto en la eShop como en tiendas físicas.

# ¡Desata tu creatividad!






La que se va a liar en el Viejo Continente. ¡Llega el Creators Contest (concurso de creadores) de Nintendo Labo! El plazo de entrega va **del 19 de julio al 7 de septiembre**, y todas las inscripciones deben hacerse **a través de la de web de Nintendo Labo**. Para participar hay tres opciones: creación, personalización y categoría infantil. La primera es para crear un Toy-Con nuevo. Para ello, hay que entrar en el Taller Toy-Con, hacerse con unos cartones... ¡y a inventar! En cuanto a personalización, se trata de ser el más artístico decorando los Toy-Con existentes. Por último, hay una categoría mixta para menores de 12 años en la que se admite ayuda de los padres.

## Premios... ¿de consolación?

No solo el ganador absoluto saldrá contento, ya que se premiará a semifinalistas y finalistas. Estos últimos, además de algo por desvelar, se llevarán estos Joy-Con.



## ¡Una recompensa genial!

Participar tiene premio, bueno, ¡premiazo! Nada menos que una Nintendo Switch. ¡Pero no una cualquiera! Para la ocasión, se ha creado una edición especial que parece hecha de cartón. Habrá tres: una para cada uno de los ganadores en cada categoría. Pero eso no será todo... Además de la consola, cada uno recibirá un premio especial adicional que aún no podemos desvelar. Pues a participar... ¡y mucha suerte!




## ¡MARIO KART 8 DELUXE EN LABO!

Ya lo dijimos en su momento: la moto es el Toy-Con "más videojuego" de todos. La forma del control y su funcionamiento son todo un periférico para juegos de carreras. ¿Y hay alguno mejor que Mario Kart 8 Deluxe? ¡Pues deseo concedido! A través de una actualización gratuita, los controles del juego se adaptan perfectamente al Toy-Con. No es tan preciso como jugar con los controles clásicos, pero es muy divertido y transmite otras sensaciones.




**Como en una moto real,** aceleramos al girar el manillar derecho y frenamos con la palanca. Para girar nos inclinamos.



**Sentados en el kart.** Así nos sentimos gracias a las posibilidades de Switch y el ingenioso Toy-Con Moto.

ANUNCIO

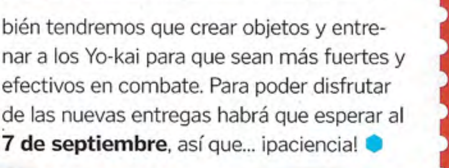
# ¡YO-KAI WATCH BLASTERS en 3DS!

## Dos nuevas versiones están en camino con un cambio de género que encantará a los seguidores.

Tras arrasar con sus mecánicas de rol por turnos, el próximo YO-KAI WATCH apostará por traer mucha más acción a la saga. Podremos formar un equipo, ya sea en modo local u online, con hasta tres amigos. ¡Y todos juntos nos enfrentaremos a gigantescos jefes finales! **Podremos utilizar las habilidades de nuestros Yo-kai en tiempo real**, así como el potente animáximum para desatar la furia contra estos enemigos. En BLASTERS no controlaremos a un humano, sino directamente a los Yo-kai. Ojo que, entre nuevos y conocidos... ¡habrá 400 con los que entablar amistad! Eso sí, no todo va a ser pelear, también tendremos que crear objetos y entrenar a los Yo-kai para que sean más fuertes y efectivos en combate. Para poder disfrutar de las nuevas entregas habrá que esperar al **7 de septiembre**, así que... ¡paciencia!



**Habrá dos versiones,** cada una con sus Yo-kai y jefes que podremos intercambiar con nuestros amigos.






**Para maximizar el poder de los ataques** tendremos que prestar atención a lo que hacen los compañeros de partida.

## ¡Y ya preparan el de Switch!

Level 5 ultima YO-KAI WATCH 4, debut de la saga en Switch. Llegará este año a Japón, y daremos un salto en el tiempo... ¡de 30 años! Controlaremos a los hijos de Kate y Nate y los Yo-kai tendrán un aspecto más realista y una forma especial llamada Shadowside.












## ¡YO-KAI ESPECIALES!

El verano es el momento ideal para iniciarse en la saga y, de paso, tener premio en YO-KAI WATCH BLASTERS. Si tenemos datos de guardado en cualquiera de las tres versiones de YO-KAI WATCH 2, podremos conseguir un Yo-kai especial. Son los que veis aquí arriba y nos servirán para completar nuestro equipo de "espíritus". El diseño de todos es especial, así que os va a encantar tenerlos. Como basta con tener partida, lo mejor es que seáis buenos amigos... ¡compartid las tarjetas de juego!

# Esto es lo que t ¡si lo dejaste

## Llega su segundo cumpleaños y Pokémon GO sigue sin bajar el ritmo de novedades. Aquí os traemos las más destacadas.

El reciente anuncio de Pokémon Let's Go, Pikachu! y Let's Go, Eevee!, y de su conexión con Pokémon GO, ha hecho que el juego para "smartphones" vuelva irremediablemente a estar de moda. Si eres de los que le perdió la pista tras el bombazo inicial, sigue leyendo para comprobar todo lo que ha crecido mientras tanto. Sus continuas actualizaciones, llenas de mejoras y jugosas novedades, han mantenido muy vivo a este juegazo. Ahora, con un flamante sistema de amigos e intercambios, llega a su tercer verano en plena forma. ¿Preparado para volver a caer?

### COMPAÑERO POKÉMON
■ 10 DE SEPTIEMBRE DE 2016

El primer verano tocaba a su fin, y llegaba la primera gran novedad al juego. Seleccionamos un compañero de caminatas y vamos a hartarnos de hacer kilómetros. Una nueva y genial manera de conseguir caramelos para evolucionar, y hacer así cada vez más fuerte a nuestro Pokémon favorito.




### EVENTOS DURANTE TODO EL AÑO

Aquí no hay tiempo para dormirse en los laureles. Las motivaciones de este juego para levantarnos del sofá son infinitas. Cada poco tenemos algún tipo de evento con duración de varios días, y estos pueden consistir en "una plaga" de cierto Pokémon poblando las calles, premios especiales por evolucionar alguno en concreto, o incluso Pokémon Legendarios en estado salvaje. ¡Como para quedarse sentado en casa! Hacer a los Pokémon partícipes de nuestras festividades hace que todo parezca aún más real.







### BONIFICACIONES DIARIAS
■ 2 DE NOVIEMBRE DE 2016

El primer Pokémon que capturamos cada día tiene premio y, si lo hacemos durante 7 días seguidos... ¡súper-premio! Lo mismo pasa con la primera Poképarada de cada día, que nos premia con Pokéballs para un buen puñado de capturas. Que no pase un solo día sin salir de aventura, o el contador volverá a empezar de cero.

# e has perdido... ¡tras el boom!




## ¡AL FIN TENEMOS LOS INTERCAMBIOS!

**■ 21 DE JUNIO DE 2018**

Por fin podemos intercambiar Pokémon con otros entrenadores. Antes nos tenemos que hacer amigos, con códigos personales al estilo de Switch, y luego nos toca cultivar esta amistad yendo juntos a las incursiones, enviando los regalos obtenidos en las poképaradas, o atacando juntos los gimnasios. Aumentar el nivel de amistad nos puede servir para obtener ventajas en los combates y reducir el coste de los intercambios de Pokémon. Con cada novedad, el juego nos sigue invitando cada vez más a salir en compañía, y así disfrutar de un buen rato al aire libre. ¡Abajo el sedentarismo!




## INVESTIGACIONES DE CAMPO

**■ 30 DE MARZO DE 2018**

El Profesor Kukui necesita de nuestra ayuda para sus investigaciones, y nos solicita una serie de misiones a cambio de jugosas recompensas. Capturar tres Pokémon de tipo agua, conseguir cinco buenos lanzamientos, hacer eclosionar dos huevos... Cualquier excusa es buena para hacernos salir de casa y vivir la aventura Pokémon en primera persona.

## ¡LLEGAN LAS INCURSIONES!

**■ 20 DE JUNIO DE 2017**

Un Pokémon súper fuerte (a veces incluso un legendario) se apodera de un gimnasio y tenemos que derrotarlo. Solos es imposible, por lo que podemos ir en grupos de hasta 20 entrenadores. Disponemos de 300 segundos, y la recompensa principal por la victoria es la opción de capturar al llamado "Jefe de la incursión". ¡Multijugador codo con codo!




## DOS GENERACIONES A NUESTRA DISPOSICIÓN



Los primeros 80 Pokémon de Johto llegaron al mundo real en Febrero de 2017 y, desde Diciembre del mismo año, vienen avistándose cada vez más ejemplares de la región de Hoenn. A los 150 iniciales del primer Pokémon para Game Boy se les han sumado ya otros 220 más, vistos por primera vez en Pokémon Oro y Plata y en Pokémon Rubí y Zafiro. Hay ya 370 registros disponibles en la Pokédex, donde además se incluyen ya muchos de los legendarios de cada título. Incluso alguna que otra forma de Alola... ¿A qué esperas para hacerte con todos?!



amiibomania

# Galería de los lectores

Tenemos la casa llena de amiibo, ¡y a veces cobran vida! Enviadnos sus divertidas poses, sus fotos artísticas, o simplemente vuestra colección, a revistanintendo@gmail.com ¡Hay premio!



## GANADOR: Laura y Alex Cabrera

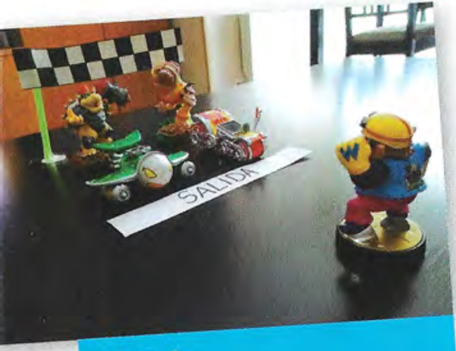
**Se acabó el mundial** y, para conmemorarlo, la familia Cabrera ha montado una final alternativa: el equipo de Animal Crossing contra el equipo de Mario. Con Donkey de portero, y el fontanero en la delantera... ¡seguro que se hacen con el título!

**Foto Ganadora**
¡Felicidades! ¡Te llevas un amiibo!




## FINALISTA: Pablo Pérez

**¡Gran desayuno!** Coincidiendo con la salida de Super Mario Odyssey, en los EEUU se comercializó un paquete de cereales... ¡con función amiibo! Pablo se ha hecho con uno de ellos, y habrá visto que el propio juego te avisa de que están deliciosos.




## HUGO

**El carrerón** que ha montado Hugo promete ser épico. Ha preparado una parrilla de salida genial para sus amiibo de Skylanders... pero con Wario de juez puede pasar de todo.



## Siguy Gamer

**Los amiibo campestres** son todo un clásico de esta sección. Esta vez, como pasará a muchos, se han ido con la Switch de vacaciones. ¡Es la consola perfecta para eso!



## Mateo Camacho

**El boom de Fortnite** llega hasta los amiibo. Mateo nos cuenta que Estela y Daisy están entrenando "para ganar todas las carreras que se les presenten en su carrito".

# Los amiibo del E3

**Un año más, el E3, además de espectaculares novedades en cuanto a videojuegos, nos trajo muchos nuevos amiibo. Tomad nota, que varios de ellos triunfarán estas navidades.**

## Super Smash Bros. Ultimate

### Ridley:

¡Menudo fichaje! El malísimo de los Metroid, el gran archienemigo de Samus, hará su debut como personaje jugable... ¡y como amiibo! Está claro que el pirata espacial tendrá las características clásicas de los amiibo en Super Smash Bros. Ultimate pero... ¿servirá para el próximo Metroid Prime 4?

### Inkling Chica:

Un momento, ¿este amiibo no estaba desde el primer Splatoon? Pues no, ¡se trata de uno nuevo! Hablamos del mismo personaje, pero con los matices que tendrá en el próximo Smash Bros. de Switch. También cambiará en cuanto a la pose y algunos detalles de vestuario.



## Splatoon 2: Octo Expansion



### Octariano (Forma pulpo):

No podía faltar la transformación, que completará el nuevo pack de tres que llegará este mismo 2018. Entre tanto, ya están disponibles las Cefalopop.

### Octariana:

No por deseada y esperada fue menos sorprendente su presentación. Nada más terminar el Splatoon 2 World Championship... ¡súper anuncio! La gran protagonista de la Octo Expansion tendrá amiibo.







### Octariano:

Como en la propia expansión, podremos elegir entre la chica y el chico. Por lo tanto, la Octariana vendrá acompañada de este amiibo tan molón, armado con la brocha.

NINTENDO SWITCH

# JUEGA GRATIS en SWITCH

**Desde el día uno, Switch ha disfrutado de un magnífico y variado catálogo de juegos. La novedad es la avalancha de títulos gratuitos que está llegando a la eShop... y los que quedan. Abrid boca con este listado de los ya disponibles, ¡y a jugar "por la cara"!**







# UN FENÓMENO DE MASAS

**El "battle royal" del que todos hablan ya es un éxito en Switch.**

## Fortnite

■ Epic Games ■ Acción ■ 1-100 jugadores

Es el principal exponente de un modelo que va a dar mucho que hablar durante los próximos años. Lo que Pokémon GO empezó en 2016, Fortnite ha conseguido llevarlo al terreno de la acción multijugador. El trabajo de Epic Games es impresionante, y ha logrado romper moldes por todas partes. Tiene online para 100 jugadores simultáneos (sí, 100), y encima es entre diferentes sistemas como la propia Switch, otras consolas, y hasta móviles. Además, tiene chat de voz sin necesidad de usar otras aplicaciones o el móvil y, sobre todo, ¡mola mucho! Sus gráficos nos hacen sentir como en un anime, y su sistema de juego se aprende enseguida. Por si fuera poco, los modos no paran de actualizarse, y tiene una especie de trama de fondo que va separando las temporadas. Estrategia, construcción, sigilo, colaboración, supervivencia... ¡y mucha acción! Todo, sin necesidad de pagar.



**¡Solo puede quedar uno!** Caemos en una isla junto a otros 99 jugadores... y a buscar la forma de sobrevivir sin que la nube nos devore.

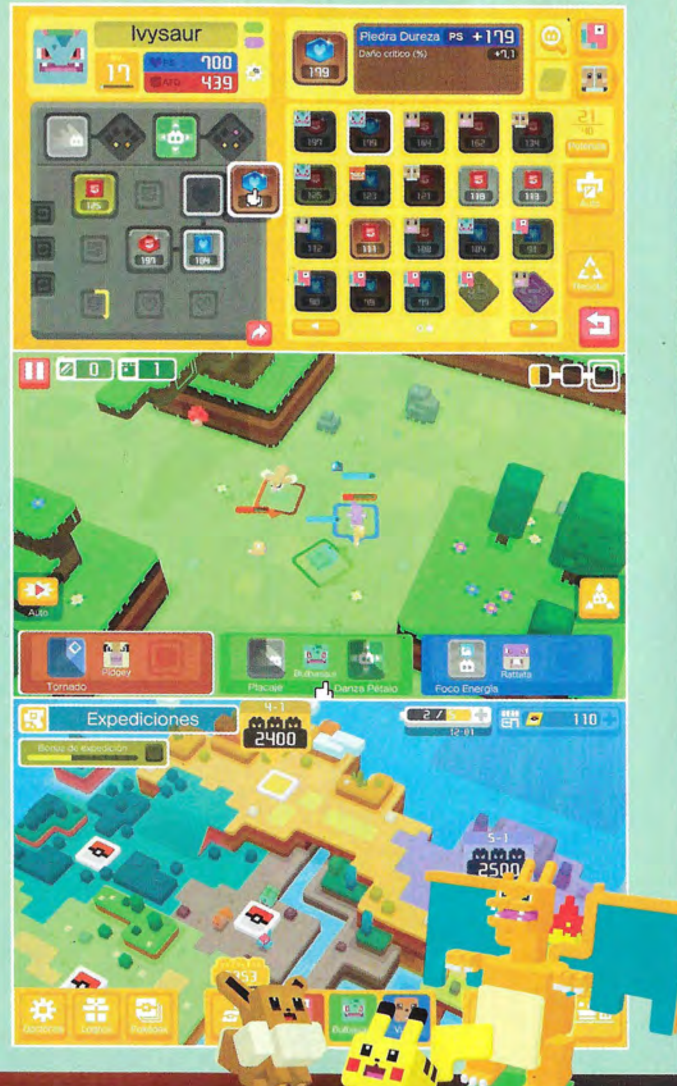
# ESTRATEGIA AL PODER

**Darle al coco también sale gratis en la eShop.**

## POKÉMON QUEST

■ GAME FREAK ■ Acción-RPG ■ 1 jugador

Los Pokémon de Kanto... ¡se han vuelto cúbicos! Nuestra misión es la de explorar las 12 zonas (64 niveles) de la Isla Rodacubo y acabar con sus jefazos finales. Para ello, contamos con un equipo de tres Pokémon que se moverán automáticamente por el entorno. Nosotros decidimos sus ataques contra los Pokémon salvajes y, además, podemos equiparlos con diferentes piedras P que varían sus habilidades. Los contenidos de pago son elementos estéticos para la base.




## FALLOUT SHELTER

■ Bethesda Softworks ■ Simulación ■ 1 jugador



Tras un exitoso paso por móviles, la construcción del nuevo mundo subterráneo llega a Switch. En este indeseable futuro hipotético, la contaminación y las guerras nucleares finalmente lo fastidiaron todo. De este modo, a la humanidad no le ha quedado otra que empezar hacer sus viviendas bajo tierra. Hablamos de los modernos refugios Vault-Tec, y a nosotros, claro, nos toca hacer prosperar uno de ellos. Poco a poco, sala a sala, iremos creando toda una comunidad, atractiva para los visitantes que podamos acoger. ¡El formato engancha!







# ¡QUÉ CAÑA!

**Títulos que ponen a prueba nuestros reflejos... ¡y nuestros nervios!**

## PALADINS

■ Hi-Rez Studios ■ Acción ■ 1-10 jugadores

Es el único juego de la lista cuya versión gratuita aún no está disponible. Ahora mismo, lo que tenemos en la eShop es el Paquete de Fundador a 29,99 euros. Durante este mismo 2018 podremos disfrutar de un título que tiene más de 25 millones de usuarios en otros sistemas... ¡con los que podremos jugar en Switch! La lucha de campeones está servida y va a ser alucinante.

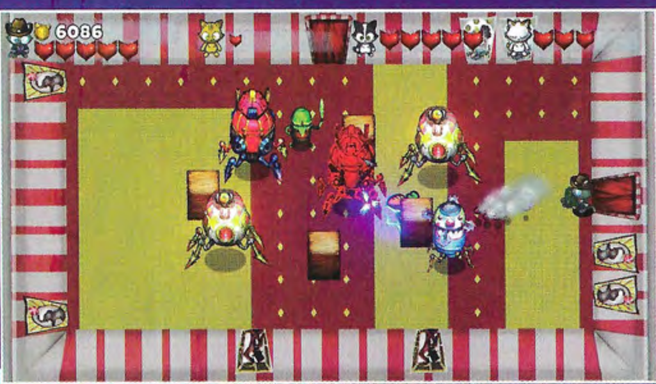




## KITTEN SQUAD

■ Arcade Distillery ■ Acción ■ 1-4 jugadores

PETA, la famosa organización por el trato ético a los animales, es quien está detrás de este juego de acción protagonizado por gatitos. Su misión es salvar a orcas y ovejas de unos horribles robots que las usan para el comercio. ¡Muy educativo! Hasta cuatro lindos felinos pueden participar en sus niveles estáticos a vista de pájaro. Hay multitud de desafíos que se van actualizando, y todos los extras estéticos se puede llegar a conseguir en el juego. Si tenemos prisa, todos por solo 3,99 euros.









# UN CLÁSICO DE LOS SALONES

**La primera mesa es gratis, y luego eliges comprar las que quieras.**

## THE PINBALL ARCADE

■ FarSight Studios ■ Arcade ■ 1-4 jugadores

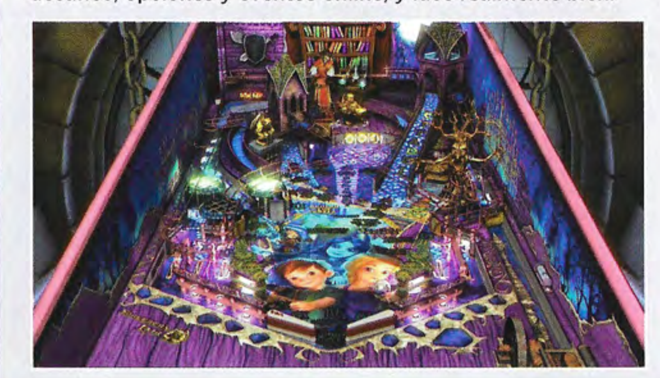
Los dos títulos de FarSight son muy parecidos, y comparten muchas mesas. Este título, de 2012, fue el primero en salir... y la interfaz se ve realmente anticuada. Empezamos con la mesa de Frankenstein, y tenemos disponibles 6 paquetes de bolas y 8 de mesas. A destacar: Star Trek, AC-DC o Los Cazafantasmas. Si no nos hacemos con ninguna, estaremos muy limitados, ¡pero siempre podemos jugar en vertical!




## PINBALL FX3

■ Zen Studios ■ Arcade ■ 1-4 jugadores

Los húngaros de Zen Studios son todos unos expertos, con más de 11 años creando juegos de Pinball. Además, fueron los primeros en introducir el sistema de micropagos en el género. Empezamos con la mesa Sorcerer's Lair, y los 15 paquetes disponibles son tan variados que incluyen juegos de Bethesda o películas como E.T. o Jurassic World. Está lleno de desafíos, opciones y eventos online, y luce realmente bien.



## STERN PINBALL ARCADE

■ FarSight Studios ■ Arcade ■ 1 jugador

Se trata de la versión más actual de la saga, por lo que no es de extrañar que se vea mucho más atractivo. Repiten muchas cosas, como el juego en vertical, la música rockera, la curiosidad de que se atasquen las bolas, y la mesa de inicio, de nuevo del monstruo de Mary Shelley (claramente inspirada en la versión cinematográfica más reciente). Hay 14 expansiones disponibles.








# ¡PRUÉBALOS GRATIS!

Buena parte del catálogo de Switch cuenta con demojugables.

## OCTOPATH TRAVELER

■ Square Enix ■ RPG ■ 1 jugador

Ocho historias increíbles para un RPG único. Su estilo visual mezcla sprites estilo SNES con unos hermosos entornos. ¡Pruébalo!



## CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER

■ Nintendo ■ Puzle ■ 1-2 jugadores

Los brillantes niveles de Captain Toad llegan a Switch (y a 3DS) con extras del Odyssey. En cuanto lo pruebas, te enganchas.



## SUSHI STRIKER: THE WAY OF SUSHIDO

■ Nintendo ■ Puzle ■ 1-2 jugadores

Comer Sushi nunca fue tan divertido... ¡ni tan agobiante! Hay que devorarlo a toda prisa para tener mejores armas en la lucha.



## KIRBY STAR ALLIES

■ Nintendo ■ Plataformas ■ 1-4 jugadores

Preciosa aventura cooperativa de la bola rosa, que llegó a Switch dispuesta a hacer amigos... ¡incluso entre sus enemigos!



## POKKÉN TOURNAMENT DX

■ Bandai Namco ■ Lucha ■ 1-2 jugadores

¡Vuelven las luchas de Pokémon! La edición de Switch, además de poderse jugar con un Joy-Con, trae todo lo del arcade y Wii U.



## DRAGON QUEST BUILDERS

■ Square Enix ■ Aventura ■ 1 jugador

El universo Dragon Quest casa de lujo con en un sistema de construcción a lo Minecraft. Como telón de fondo, una gran aventura.



## SNIPPERCLIPS

■ Nintendo ■ Puzle ■ 1-4 jugadores

Fue la sorpresa del lanzamiento, y el puzle más original de los últimos años. Un personaje recorta la parte del otro que esté pisando. A partir de ahí, ¡a ponerse de acuerdo!



## PUYO PUYO TETRIS

■ SEGA ■ Puzle ■ 1-4 jugadores

¿Otro Tetris más? ¡Pues es una pasada! La unión con Puyo Puyo lo enriquece mucho, y tiene opciones (online incluido) para todos los gustos. ¡Descárgalo y lo comprobarás!



## SUPER CHARIOT

■ Microids ■ Plataformas ■ 1-2 jugadores

Ya nos cautivó en Wii U y ha vuelto aún más completo. Sus 25 niveles dan para más de 50 horas de exploración. Todo se basa en cooperar para arrastrar el carro del rey.




SUPER
SMASH BROS.™
ULTIMATE



# EL COMBATE DEFINITIVO

## Primera parte

### Todos los luchadores frente a frente... ¡y en nuestras páginas! Comenzamos una serie de reportajes épicos sobre el plantel del juego.

Junto a Mario Kart y Super Mario, es la gran saga que sabemos que nunca puede faltar. Generación tras generación, desde que nació en Nintendo 64, 40 millones en ventas tienen la culpa de que Super Smash Bros. sea un fijo absoluto en las consolas de sobremesa y, gracias a la tecnología de 3DS, ya también en portátiles. ¡No podía faltar en la híbrida! Se trata de un **juego de lucha, único en su estilo, en el que se dan cita personajes de todo el universo Nintendo**... y algunos de otras compañías. Esta vez estarán todos los de la saga, y otros más como Ridley. De todos os vamos a ir haciendo un repaso en los meses previos a ese esperado **7 de diciembre**.

**Curiosidades**

La primera edición no estaba previsto que se distribuyese fuera de Japón, pero su enorme éxito, con casi dos millones de unidades vendidas, hizo que se lanzase también en EEUU, donde rozó los 3 millones, y posteriormente en Europa. Incluso los CD de las bandas sonoras se venden increíblemente bien en Japón.

## UNA LUCHA INIMITABLE

**Super Smash Bros. no se parece a ningún otro juego del género.** No hay rounds, ni barras de salud, las magias no se hacen girando direcciones, e incluso se salta con un botón. Y entonces... ¡¿cómo se juega?! Muchos seréis ya unos expertos, pero seguro que para otros este será vuestro primer Smash. Aquí os traemos las "instrucciones" básicas de siempre, y los extras que van a incorporarse en Ultimate.




### Movimientos básicos

**Hay pocos minutos** para lanzar fuera a los rivales (1-7) y evitar caer.

**El porcentaje** de cada personaje sube según va recibiendo golpes.

**Cuanto mayor sea,** más lejos se desplaza con cada golpe que reciba.

**¡Aún hay esperanza!** Tenemos salto en el aire y ataques que impulsan.

### Movimientos avanzados

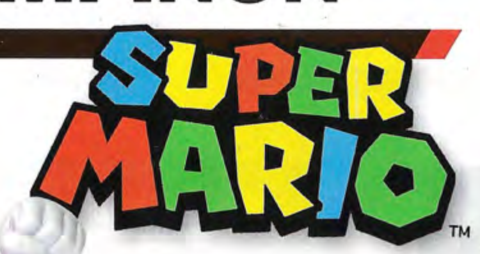
**Esquivar en el aire** direccionalmente se hará con el botón escudo.

**Atacar tras un salto corto** podrá hacerse con botón A + salto. ¡Mola!

**¡Escudo perfecto!** Soltando el escudo en el momento justo... ¡zas!

**¡A por el líder!** El personaje que lleve mejor índice brillará a veces.

# DESDE EL REINO CHAMPIÑÓN




**El número que veis delante de cada nombre señala el orden de su aparición en la saga. Para empezar, la plantilla del universo Mario, que será la más numerosa de todas con 8 representantes.**



## #01 MARIO

El mítico Mario es el personaje más equilibrado, e ideal para comenzar a jugar. Vuelve con sus movimientos clásicos (bola de fuego incluida), pero se añadirán algunos extras de sus juegos más recientes. Del Odyssey llegarán Cappy y el traje de boda, mientras del Maker aparecerá su traje de constructor.



Los atuendos recientes de Mario llegarán a esta edición... acompañados por un personaje especial: Cappy.



La pistola de agua, de Super Mario Sunshine (GC) es ya un arma clásica de Mario en todos los Smash Bros.



## #09 LUIGI

Es siempre un personaje muy versátil. Como le pasa en la saga Super Mario, tiene un enorme salto (pataleo incluido) y lo combina con grandes ataques de impulso hacia arriba. ¡Es muy difícil lanzarlo fuera de la pantalla! En su Smash Final saca el succionaentes para arrasar con todo en todas las direcciones.



Como Mario, es capaz de lanzar bolas de fuego y comparten algunos golpes, pero se diferencia bastante.



Los ayudantes también se multiplicarán en esta edición. Más de 50 están ya listados. ¡Cuanta variedad!

## #13 PEACH

La principal ventaja de la princesa Peach siempre ha sido que... ¡puede mantenerse en el aire varios segundos! Además tiene un buen salto, ataques hacia arriba, y hasta una sombrilla para caer despacito. Eso sí, carece de ataques a distancia y no es muy fuerte... aunque cuando saca el nabo... ¡pega fuerte!



Podrá sacar objetos de la nada para atacar con ellos, ¡como su famoso nabo!

El estilo siempre ha sido marca de la casa para una princesa como ella.

## #13ᴱ DAISY

Demos la bienvenida a... ¡Daisy! Es el primer ejemplo de lo que se llaman "luchadores Eco". Es decir, personajes que se controlan igual que otros. Tienen matices, pero en su mayoría visuales y, sabiendo jugar con uno, seremos buenos también con el otro. En este caso, como era de esperar, Daisy es Eco de Peach.



¡Presentamos a Daisy! Será un Eco de Peach, con similar control.

Todo es alegría en el mundo de Daisy. Pero ojo, ¡que también sabrá golpear!



# #14 BOWSER

Cuando se encierra en su caparazón no hay quien le toque, y su fuego funciona como una gran defensa. Pero solo hay que esperar a que se le vaya agotando, ¡que tiene que respirar! Está entre los más lentos del juego hasta para golpear, y tiene un salto muy flojo, aunque por supuesto es fuerte. Es de los que estrenarán Smash Final, con un Giga Bowser que nos recordará a su enorme tamaño en el genial Yoshi's Island.



**Sus embestidas** y caídas son letales. De hecho, su agarre es a veces kamikaze... y acaba con ambos fuera.



**Lo mejor de Bowser** es, desde siempre, que se puede meter en su concha y volverse casi intocable.

# #18 DR. MARIO

Por supuesto, su control se parece mucho al del Mario normal, con los movimientos esenciales y características generales (fuerza, velocidad...) muy similares. Pero, claro está, incorporará las particularidades de su saga, ¡sonidos incluidos! Lanzará píldoras en lugar de fuego, y así será también su Smash Final, donde destrozará todo con una enorme ola inesquivable. Si te gusta usar a Mario, aquí tendrás una genial variante.

**Las píldoras** serán su arma principal. ¡Y no pretenderá curar con ellas, precisamente!

**Los movimientos** serán similares a los de Mario, pero con cambios en los efectos.

# #48 ESTELA Y DESTELLO

Además de ser un juego histórico, Super Mario Galaxy nos trajo un nuevo personaje al rico universo de la saga. Bueno, dos realmente, que aquí combatirán de nuevo unidos tras su entreno en Wii U y 3DS. Lucha flotando, y se apoya mucho en Destello, al que puede lanzar para que ataquen los dos a la vez. Aunque ojo, ¡que lo puede perder! El Smash Final, será de nuevo una enorme estrella que crecerá hasta explotar.



**Destello** va a su lado, salvo si lo lanza para poder golpear al rival por dos flancos. Cambia de color al caer.



**En las distancias cortas** tiene ataques bastante potentes. Todo gracias a su conocida varita mágica.

# #58 BOWSY

Tras estrenarse como desbloqueable en Wii U y 3DS, el travieso hijo de Bowser está preparado para liarla en Switch. Combatirá desde su nave, y con él llegarán también los Koopalings. Se trata de un personaje cargado de opciones, ya que la nave lo mismo se comerá un caramelo, que sacará unos puños o unos taladros. Su Smash Final vendrá precedido de un Mario Metálico que pintará la pantalla. ¡No veremos nada!



**La nave** de Bowsy esconderá un montón de sorpresas.

**Los Koopalings** serán fieles a su estilo y, además de dar guerra, aportarán mucho humor.

# ¡LA JUNGLA ATACA! DONKEY KONG

**Hasta el momento, el resto de la familia Kong no ha aparecido en los Smash, pero nuestros Donkey y Diddy, de Donkey Kong Country, no faltan a la cita.**



## #02 DONKEY KONG

Como si estuviera en el Jungle Beat, Donkey dará centenares de golpes a toda velocidad si alcanza la Bola Smash. Además, se han creado multitud de gestos nunca vistos en el simio. Su puño cargado seguirá siendo uno de los golpes más temibles del juego.



¡Qué bestia! Un ataque giratorio brutal.

Los objetos prometen alcanzar una cifra tremenda.

## #36 DIDDY KONG



Apunten y... ¡cacahuete! ¡Ojo con cargarlo mucho!



¡Un plátano! Mucho cuidado, que no son de juguete.

El fiel compañero de Donkey llegará saltando a la cita. Es bastante completo, y además tiene la ventaja de tener propulsores, así que, si va a caer fuera, puede impulsarse hacia arriba a toda mecha. Es pequeñajo, pero su variedad de golpes es eficaz... y divertida.

# TRIFUERZA AL PODER




**Hyrule presenta 6 luchadores a la contienda. ¡Aunque tres de ellos son Link! El legendario héroe ha tenido tantas reencarnaciones que sale por triplicado.**

## #03 LINK

El Link principal viste como en Breath of the Wild, con la túnica del elegido. Ahora podrá activar las bombas de forma remota, y su Smash Final ha cambiado. ¡Usará el Arco Ancestral! También podremos elegir su túnica verde clásica... ¡y luchar en la Torre de la Meseta!



La Flecha Ancestral será definitiva.

Un clásico nunca pasa de moda.

## #16 SHEIK



Su agilidad es su principal característica.

Las indumentarias será muy variadas de nuevo.

Aviso de spoiler: ¡es Zelda! En el tiempo futuro de Ocarina of Time, claro. Solo apareció en ese juego, pero es tan mítico que el personaje se quedó para siempre en nuestro recuerdo... ¡y en esta saga! Se mueve como un ninja (bomba de humo incluida), y es muy veloz.



# #17 ZELDA

En lugar de vestir como en el juegazo de Switch, la princesa de Hyrule llegará con sus atuendos de A Link Between Worlds. ¡Es que en Breath of the Wild lucha muy poco! Sin embargo, en Smash Bros. es siempre un personaje temible. Su Smash Final será la Trifuerza de la Sabiduría... y si nos pilla, no lo contaremos. Es más bien lenta, pero sus habilidades mágicas son extraordinarias, con muchos ataques a distancia.



**Se teleporta** hacia arriba, salvándose de las caídas.

**Su magia** es poderosa, en ataque y defensa.

# #22 LINK NIÑO



**La leche Lon Lon** y el hada vuelven junto a Link.

**Bombas y flechas** lo harán temible a distancia.

Tras las remasterizaciones de Ocarina of Time y Majora's Mask... ¡Link Niño tenía que volver a Smash Bros.! No aparecía desde Melee (GameCube) y se ha traído un buen tarro de leche para celebrar su vuelta. ¡17 añazos han pasado! Se controlará de forma similar al Link "adulto", aunque será mucho más rápido. Pero ojo, que también será más ligero, de modo que los golpes nos lanzarán más lejos. ¡Vuelve el Héroe del Tiempo!

# #23 GANONDORF

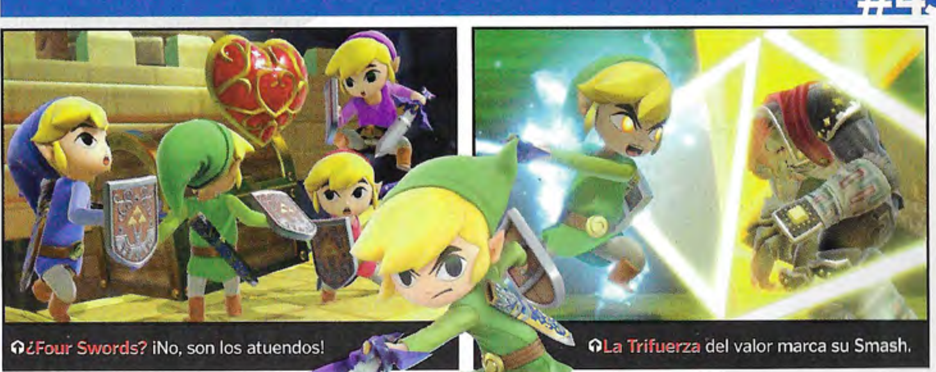
Esa nariz picuda, ese traje... ¡Es el Ganondorf de Ocarina of Time! ¡Vaya enfrentamiento va a tener con Link Niño! Como de costumbre, será un personaje extremadamente lento, pero cuyos ataques, cargados siempre de magia negra, harán un daño terrible, algunos, con explosión incluida. Eso sí, al contrario que Zelda, sus artes no le sirven para atacar a distancia. Su Smash Final mostrará a Ganon, el poderoso rey demonio.



**Llenos de magia,** sus puños impondrán el terror.

**Ganon** es la forma endemoniada de Ganondorf.

# #43 TOON LINK



**¿Four Swords?** ¡No, son los atuendos!

**La Trifuerza** del valor marca su Smash.

Y, como no hay dos sin tres... ¡también tendremos al Link "animado"! Es el que nació en Wind Waker, pero ya le hemos visto en varios títulos más. Por ejemplo, en Spirit Tracks, de donde traerá el escenario Tren de los Dioses. Todos los Link comparten acciones, como el ataque circular, las bombas y el arco, pero todos varían en el Smash Final que, en este caso, es un súper ataque con la Trifuerza del valor. Será el más correoso.

# Novedades








**Elegir protagonista** es nuestro primer paso en el juego. Estad seguros a la hora de escoger, ya que no será posible eliminarlo del grupo durante toda la aventura.

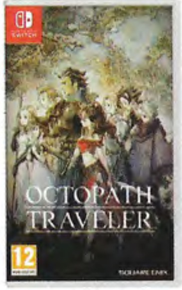



**Las 8 historias son distintas:** Therion busca unos cristales, a Olberic le mueve la venganza... Todas son atractivas, aunque algunas resultan más interesantes que otras.

# Octopath Traveler

## Una maravillosa vuelta al pasado.






Género **Rol**
Compañía **Square-Enix**
Jugadores **1**
Precio **59,99 €**
Idioma **Español**
Tamaño **2,9 GB**



**Inspiración**
Octopath Traveler bebe de algunos de los grandes clásicos de los RPG japoneses de los 90, como Dragon Quest, Final Fantasy o Chrono Trigger.

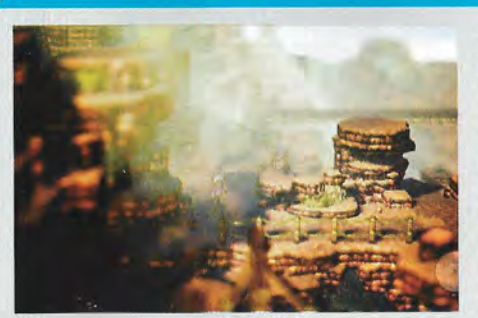
Square Enix es una de las compañías que más alegrías ha dado a los amantes del rol desde la época de NES. Con Octopath Traveler, los creadores de Bravely Default para 3DS quieren rendir un sincero homenaje a los grandes RPG de la era de las consolas de 16 Bits.

### Un clásico actualizado

Pero no os penséis que los nipones se han limitado a copiar la fórmula de las grandes joyas del pasado. Su universo innova en algunos aspectos y, sobre todo, goza de una marcada identidad propia. Esto lo notamos ya desde el principio, en el que debemos elegir entre nada menos que 8 personajes distintos para iniciar la aventura. **Cada uno tiene una historia única**, parte de un lugar diferente del mundo (llamado Orsterra), y pertenece a una clase distinta. Por ejemplo, Olberic es un fiero guerrero, Cyrus es un erudito, y Primrose es una joven bailarina. El oficio de cada uno marca su historia personal, pero además tiene un peso muy importante en la exploración de las aldeas de Orsterra. Y es que, en ellas, no solo compramos equipo, pociones o dormimos en la posada, sino que también interactuamos con sus habitantes de muchas maneras.

### La senda se bifurca

Cada héroe tiene una habilidad de exploración, llamada **acción de senda**, que le otorga unas posibilidades únicas. Por ejemplo. Therion, el ladrón, puede acercarse a cualquier ciudadano para robarle objetos, o Tressa, la mercader, es capaz de negociar para conseguir el mismo botín a un precio ajustado. Este antagonismo, o **acciones honestas y deshonestas**, se repite en distintos personajes, por lo que a menudo podemos obtener la



### Con libertad

Cada héroe estructura su historia en capítulos independientes, y podemos elegir en qué orden completarlos. Eso sí, todos tienen un nivel recomendado, por lo que a menudo hay zonas que estamos forzados a evitar. Aún así, el desarrollo es bastante abierto y libre.



# Parte gratis hacia Orsterra con la demo.




¿Queréis disfrutar de Octopath Traveler desde ya mismo? Pues ya estáis tardando en descargar su increíble "Prologue Demo" en la eShop. Gracias a ella podemos vivir el inicio de la aventura con cualquiera de los ocho héroes. Solo hay dos limitaciones importantes: un tope de tiempo de juego de 3 horas y la desaparición de algunas misiones secundarias. Por lo demás, tenéis todo a vuestra disposición para que os perdáis por las tierras de Orsterra, aprendáis el sistema de combate, y alucinéis con los preciosos gráficos. Aquí os dejamos unos consejos para que saquéis el máximo partido a una demo... que os puede resultar más valiosa de lo que pensáis. Ojo porque, si después lo compráis, podréis importar vuestra partida de la demo a la versión final del juego. Vamos que esta demostración va a marcar vuestro futuro en Orsterra. Así que, ¡aprovechad bien el tiempo!

**THERION**

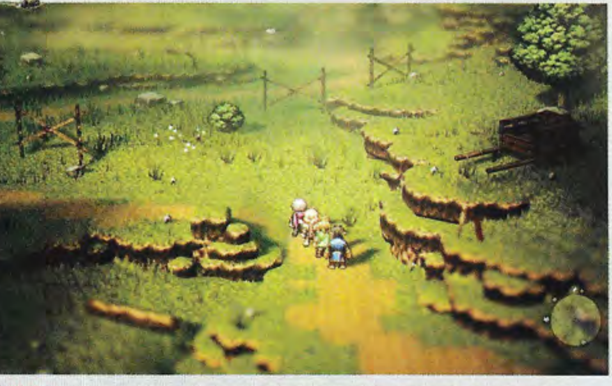
**El sigiloso ladrón fue el héroe elegido en nuestra partida. Y vosotros, ¿tenéis claro ya con quién vais a empezar?**

**ARTE**

**Esta demo es una magnífica oportunidad para comprobar de primera mano el genial trabajo gráfico y artístico de Square-Enix.**




**El mapa** nos muestra la ubicación del siguiente capítulo de cada héroe. Además, nos indica el nivel recomendado de cada zona. ¡No vayáis a zonas demasiado difíciles!



**Viajar** de una región a otra es, además de necesario, una oportunidad excelente para explorar en busca de cofres. Tened en cuenta que hay combates aleatorios.



**Comprar equipo** en las tiendas es una excelente manera de mejorar las características de los héroes. No olvidéis haceros con objetos curativos.



**En las tabernas** podéis cambiar a los miembros del grupo y leer historias de la región. Es la mejor manera de seguir la historia y algunas misiones secundarias.

**Las acciones de senda** se ejecutan con Y junto a la mayoría de habitantes de Orsterra. Al hacerlo podemos elegir qué personaje usará su habilidad única. Que nuestras intenciones lleguen a buen puerto depende del nivel que tengamos en ese momento, por lo que no siempre es fácil sacar provecho de la situación. ¡Probad todas las posibilidades!




**Las misiones secundarias** nos la encargan los ciudadanos. Son variadas, aunque un gran número de ellas consisten en buscar objetos por el mundo y llevárselos.



**Cada región** tiene un estilo propio. Esto es refleja en su aspecto, en los objetos de los comercios, y en sus habitantes.

## HABLAR, EXPLORAR Y LUCHAR. LA FÓRMULA CLÁSICA DE LOS RPG SE MANTIENE VIVA EN ESTA AVENTURA.

misma recompensa de dos maneras "morales" diferentes. Para ello, claro está, debemos llevar a varios personajes a la vez. Reclutar al resto de héroes es una única partida es muy sencillo, y solo hay que ir al lugar del mapa en el que se encuentran. Al llegar, vivimos su historia inicial (la misma que si hubiéramos empezado el juego con él) y, tras superarla, se une a nuestro grupo. Una vez que tenemos a los ocho, podemos intercambiarlos en las tabernas, ya que **solo podemos llevar a cuatro al mismo tiempo**. La elección de los miembros activos condiciona las acciones de senda que podemos realizar, pero no varía el argumento, que está dividido en capítulos individuales. Es decir, **la historia de cada personaje es única,** y sigue siempre un esquema parecido: llegamos al pueblo marcado de nuestra elección con el héroe adecuado, hablamos con sus habitantes, realizamos diferentes tareas (muchas enfocadas a sus acciones de senda propias) y, al final, terminamos en una mazmorra. La interacción del resto del grupo en estos momentos de exploración se limita a pequeñas conversaciones privadas entre ellos, aunque no dudan en



OLBERIC

**Este otrora honorable caballero se gana el pan como mercenario. Aunque su vida está a punto de cambiar...**






## Impulsa la debilidad

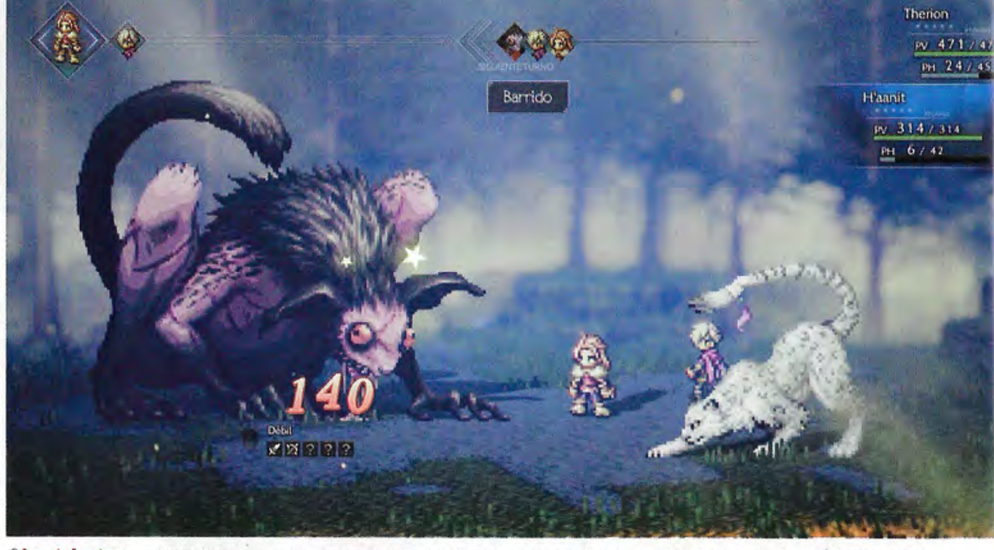
El sistema de debilidades de los enemigos y los Puntos de Impulso de los héroes son dos de los elementos clave en los combates. Dominar su funcionamiento es fundamental, ya que de ellos depende en gran medida nuestro éxito en las batallas. Lo mejor es llevar siempre un grupo equilibrado, y en el que cada personaje tenga un rol concreto (defensa, curación, ataque...etc).



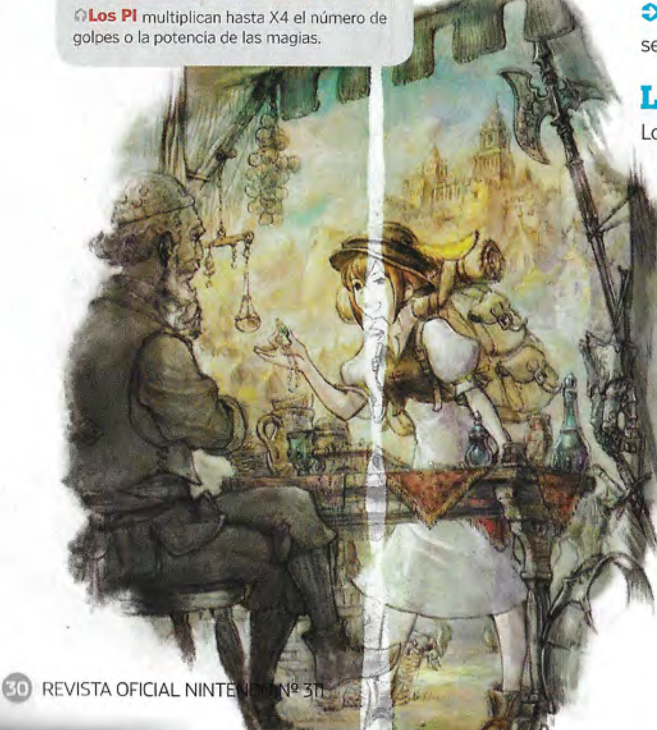
**Las debilidades** se revelan al atacar al enemigo con un arma o magia "efectiva".



**Los PI** multiplican hasta X4 el número de golpes o la potencia de las magias.




**Los talentos** son habilidades únicas en combate de cada héroe. Por ejemplo, Cyrus es capaz de ver una debilidad enemiga al inicio de la batalla, o Alfyn, el boticario, puede preparar pócimas que curan a los aliados y dañan a los enemigos.



### TRESSA

**Esta adorable mercader trabajaba en la tienda de sus padres, hasta que un día decidió abandonar su pueblo natal para conocer mundo. ¡Es única negociando precios!**

➲ pasar a la acción cuando las cosas se ponen serias y toca sacar las armas.

## Luchando sin parar

Los combates se disputan por turnos y cuentan con sistema realmente estratégico. Cada héroe tiene, además de características físicas propias, unas armas concretas (lanza, espada, arco...etc.), magias diferentes (fuego, rayo, oscuridad) y un talento único, el equivalente luchando a su acción de senda. Por ejemplo, H'aanit, la cazadora, puede capturar a los enemigos para invocarlos en combates posteriores. A esto hay que sumar los PI (puntos de impulso), que se obtienen en cada turno, y que se acumulan para multiplicar los ataques y magias. Combinar todos estos elementos es vital para revelar las debilidades de los enemigos y, así, romper su defensa, lo que les deja fuera de combate durante un turno. Este sistema requiere de cierto aprendizaje, pero, una vez superado, convence, ya que nos obliga a **elegir bien la composición del grupo en cada momento** y brinda muchas opciones a las refriegas. Lo negativo en este aspecto es que la frecuencia de los combates es alta y, sobre todo, que su duración y dificultad es elevada. El juego siempre nos marca el nivel recomendado de cada zona, pero, aunque lo tengamos, muchos combates aleatorios son demasiado duros y superan los 10 minutos... que se convierten en más de una hora en el caso de los enemigos finales. ¡Menuda dedicación! Que resulte difícil adquirir experiencia, o superar los combates importantes, es motivador, pero tanto encuentro sin importancia rompe el ritmo de la aventura, y pasar horas en unos cuantos combates cansa.



**El nivel** de los rivales en las zonas que aún no hemos visitado se va ajustando automáticamente a nuestro progreso. Por ello, los combates siempre son un reto.




**Los enemigos finales** son realmente duros de vencer. Nos exigen concentración máxima y mucha paciencia, ya que tienen cantidades ingentes de vida. ¡Ánimo!

**LOS EFECTOS,** como la iluminación o el desenfoque, se fusionan a la perfección en los escenarios. La integración del agua es genial también.

### Un óleo en movimiento

La tecnología HD-2D, que combina entornos poligonales con elementos "retro", dota al juego de un aspecto único. Parecía imposible, pero todo se siente clásico y, a la vez, actual. Un verdadero deleite para la vista.

**LOS PERSONAJES** están realizados con sprites. La variedad de habitantes y enemigos es brutal. Y, muchos de estos últimos, sorprenden por su enorme tamaño.

LOS COMBATES SON ALEATORIOS Y POR TURNOS. SU DIFICULTAD ES ALTA Y ALGUNOS SE HACEN DEMASIADO LARGOS.

## Un diamante pixelado

Lo que sí brilla con fuerza es el apartado visual. **El trabajo gráfico es excepcional**. Es una fantástica fusión de "lo viejo" (texturas y personajes pixelados) con "lo nuevo": escenarios poligonales, efectos de luz en tiempo real, un precioso uso de la profundidad de campo... Vale que el tamaño de los pueblos, y el de los caminos que los une, es reducido, pero **su diseño es exquisito** y no es difícil quedarse embobado admirando una puesta de sol. Sobre todo porque todo lo arropa una banda sonora que es, sencillamente, exquisita. Esta magia visual y sonora se disfruta por igual tanto en TV como en portátil, donde la experiencia no pierde un ápice de calidad. Y es una pasada, ya que el juego se disfruta muchísimo en este modo. Unas correctas voces (a elegir entre inglés o japonés), y un excelente trabajo de localización de los textos al español ponen la guinda a un genial RPG. No reinventa nada, pero que sí nos traslada a la época dorada del género. Si sois fans de los juegos de rol de los 90, y no os asustan los combates largos y difíciles, esta aventura os va a enamorar.

## Puntuaciones

### Valoraciones

**Gráficos** ★★★★
Preciosos. Verdadero arte pixelado en fluidísimo movimiento.

**Diversión** ★★★
Rol tan clásico como absorbente, aunque hay muchos combates.

**Sonido** ★★★
La BSO orquestada es sublime. Las voces, en 2 idiomas, cumplen.

**Duración** ★★★★
Descubrir todos sus secretos lleva más de 60 horas fácilmente.

8 historias con sabor al mejor rol "retro". Gráficos y sonido brillan a un gran nivel.

Los combates resultan excesivos, tanto en frecuencia como en duración y dificultad.

### Nuestra opinión

**Un RPG mágico... pero no para todo el mundo**

Coge lo mejor del rol clásico, lo moderniza ligeramente, sin perder su esencia... y lo hace genial. Eso sí, los combates, largos y difíciles, pueden aburrir si no os encanta el sistema de turnos.

### Te gustará...

Más que...



I am Setsuna

Menos que...



Xenoblade Chronicles 2

### Total

**90**

**EL DATO**
Es el juego que más jugadores online permite de forma simultánea en Switch. ¡Nada menos que 100!

# Fortnite

## Epic Games construye su fuerte en Switch.







Género **Shooter**
Compañía **Epic Games**
Jugadores **1-100**
Precio **Gratuito**
Idioma **Español**
Tamaño **4,27 GB**



**Argumento**
100 soldados son arrojados en una isla repleta de armas, munición y recursos para la construcción. A la lucha entre ellos se suma una tormenta tóxica que se cierra en círculos hasta reducir la isla a un palmo de terreno. ¿Conseguiremos ser los últimos en quedar en pie?

Ya no hay que esperarlo más. El Battle Royale que tiene a todo el mundo revolucionado ha llegado por fin a Switch. ¡Y cómo se disfruta! Sea en modo portátil, tabletop, o en el pantallón del salón, la experiencia Fornite se juega increíble en Switch. ¡Construye diversión donde quieras!

### Solo puede quedar uno

Armados solo con un pico de recolección, nos subimos en un autobús volador cargado hasta arriba de rivales, todos con el mismo objetivo: **ser el único que quede en pie**. Una vez se abren las compuertas, mientras sobrevolamos el escenario, podemos decidir en qué momento saltar para llegar a la zona donde queramos aterrizar. Si nos lanzamos antes por ser los primeros en pisar tierra, nos arriesgamos a empezar la partida rodeados ya de enemigos. Y si esperamos un poco más para apartarnos de la marabunta, puede que seamos los últimos en conseguir un arma, y que nos cosan a tiros nada más caer. Decisiones como esta son las que convierten las partidas de Fortnite en algo tan frenético y endiabladamente divertido. ¡Y hasta aquí no habremos hecho más que empezar! Pocos segundos tras el aterrizaje, veremos en pantalla que se inicia una cuenta atrás... ¡Se acerca la tormenta! Es uno de los sellos de identidad de Fortnite, encargado de evitar que las partidas se eternicen al obligarnos a salir de nuestros escondites. Si miramos el mapa, veremos que habrá aparecido un círculo blanco. Cuando esa cuenta atrás acabe, el ojo de la tormenta comenzará a cerrarse, y

**MARVEL VS. DC**
**La 4ª temporada nos trajo Skins inspirados en Black Panther o Deathstroke, e incluso guaridas secretas de superhéroes y supervillanos con todo lujo de detalles.**



**Camuflaje de primera.** Este disfraz de arbusto es uno de los objetos que podemos recoger de los cofres. Si nos quedamos totalmente quietos, es muy difícil que nos pillen.



**Las miras telescópicas** de los rifles son flipantes. ¡Incluso atienden a las leyes de la física! Cuanto más lejos estamos, más arriba hay que apuntar para calcular la caída de la bala.




## En busca del cofre perdido

Iniciamos la partida sin una sola arma de fuego. El primer dilema es arriesgar y caer en una ciudad, que están llenas de armas (y enemigos), o empezar en alguna colina y rezar para encontrar un cofre.

## EL CARRITO

**Es el primer vehículo de Fortnite, y la manera más rápida de desplazarnos a ras de suelo. Incluso podemos subir a un pasajero y salvarnos de la tormenta a todo trapo. ¡Menudo bólido de supermercado!**

## SUS FRENÉTICAS BATALLAS RECUERDAN EN CIERTO MODO A LAS DE SPLATOON 2: PARTIDAS CORTAS Y ACCIÓN SIN PARAR

no parará hasta llegar a ese círculo del mapa. Con cada cuenta atrás, la zona segura es más pequeña, y el resultado es un mapa cada vez más reducido, y todos cada vez más juntitos... Una forma ingeniosa de favorecer el espectáculo, y que hace que las batallas tengan un ritmo bestial, que nunca aburre. ¡Siempre queremos jugar una más!

### Trabajo en equipo

La mecánica del juego realmente es siempre la misma: **eliminar a todos los adversarios hasta que solo quedemos nosotros**. Pero los distintos modos aportan la variedad necesaria para que no nos acabe resultando repetitivo. En nada se parece jugar de forma individual, a hacerlo en equipo. Igualmente distinto es combatir en equipos de 4 a guerrear 50 contra 50. Cuando jugamos en parejas, el compañerismo y el juego en equipo alcanzan su grado máximo, ya que separarnos de nuestro compañero sería una locura. ¡Resulta de lo más divertido ir juntos a todas partes mientras hablamos! ¿Hablar? Pues sí, Fortnite tiene **un maravilloso chat de voz de serie** que no necesita más que unos auriculares con micrófono. Lo mismo (con más jugadores) pasa en el modo escuadrones, donde hasta 4 amigos podemos juntarnos en un ➲

## Hasta 6 modos de juego

Podemos elegir entre jugar contra otros 99 jugadores en un genial "todos contra todos", formar un mortífero dúo, luchar en equipos de 4, o vivir una batalla campal sin igual entre 2 ejércitos de 50 soldados. Este último se alterna con "Duelo Definitivo", donde el ojo de la tormenta solo se cierra 3 veces, y gana el equipo con más miembros tras esa última cuenta atrás. Dicho modo cuenta con 2 versiones distintas: 8 equipos de 12, y 5 equipos de 20. La sexta modalidad es "Patio de Juegos", un nuevo modo de práctica con vidas infinitas, y armas y recursos casi ilimitados. ¡A entrenar!



**Siempre hay cinco disponibles.** Duelo Definitivo y 50 contra 50 se alternan entre sí.






## Pase de Batalla

Sin duda es la compra "in-game" más importante de este título gratuito. No aporta nuevos niveles, armas, ni mejoras a la jugabilidad, pero lo que sí consigue, y de manera brutal, es aportar más profundidad a las partidas: trae misiones y desafíos exclusivos. Las jugosas recompensas, como skins, bailes, e incluso paVos, hacen que las partidas tengan mucha más diversión.




**Una pequeña inversión** de unos 10 €, y accedemos a todo su material exclusivo.




**Cada temporada** tiene su propio pase de batalla, con 100 niveles de recompensas.




**Y cada semana** tiene su propia lista de desafíos exclusivos. ¡Como para aburrirnos!




**Podemos ganar** hasta 1500 paVos en recompensas. ¡Sobra para el próximo pase!




**Y tras la puerta número 1... ¡Bang!** El sigilo es casi tan importante aquí como la puntería. Los mejores jugadores usan siempre auriculares, y están pendientes a cada ruidito que hagamos. Si oyen que estamos tras la puerta, nos freirán a tiros al salir.




**Con cada temporada disponemos de una mayor variedad de avatares en la tienda. ¡Mira cómo molan estos dos!**



mismo equipo y disfrutar del fabuloso **multijugador con usuarios de casi cualquier otro sistema**. La cooperación se acentúa en las guerras con equipos de entre 12 y 50 jugadores. En ellas, la comunicación por chat de voz se limita a cuatro (¡sería un lío si no!), pero el trabajo de equipo se nota a cada paso que damos. Compañeros a los que ni siquiera conocemos nos ofrecen sus objetos, y además se la juegan por revivirnos a riesgo de ser alcanzados. **Toda una experiencia cooperativa** que resulta ideal para los jugadores menos experimentados. Diferencias aparte, algo que sí es común a todos los modos es lo adictivos que resultan sus combates. Alucinamos cuando vemos que ya somos capaces de edificar una defensa




**El chat rápido** es una ayuda muy recurrente. Si no llevas tus auriculares encima, o si tus compañeros no hablan tu idioma, con un solo botón puedes pedir la ayuda que necesites.



**Una colina y un rifle.** Es una de las combinaciones favoritas para llegar a la recta final de la partida. Nos agachamos, un ojo en la mira, y a esperar que salgan de sus escondites.

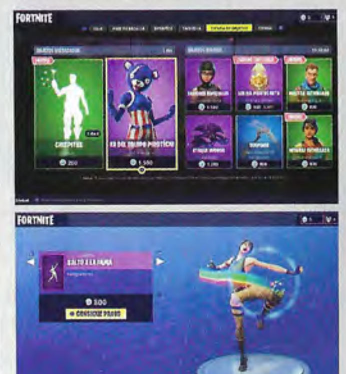



## El ojo de la tormenta

Desde que empieza la partida, vemos una cuenta atrás que se va reiniciando. Cada vez que llega a su fin, la tormenta se cierra y aparece una nueva zona segura. Si nos dormimos en laureles, nos quedamos fuera.

## Vámonos de tiendas

Los objetos exclusivos de la tienda están un escalón por encima del pase de batalla... Desde impresionantes skins legendarios (que apenas duran unas horas a la venta), hasta los bailes más divertidos e hilarantes. Todo un mundo de posibilidades para la personalización de nuestro avatar, que hace que queramos rascarnos el bolsillo.



## PODEMOS COMPRAR LOS PAVOS CON DINERO REAL, O CONSEGUIRLOS A BASE DE SUBIR NIVELES EN EL PASE DE BATALLA

en pleno duelo, y nos sentimos como auténticos profesionales fabricando nuestro propio fuerte infranqueable. Abatir a un enemigo sin que nos vea, desde el refugio que nosotros mismos hemos construido... ¡es genial! Y como colofón tenemos el **nuevo modo de práctica** "Patio de Juegos", que nos permite practicar a placer con las más locas construcciones, o entrar en grupos de hasta cuatro amigos para entrenar nuestra pericia en combate.

### Un mundo vivo

Novedades, más contenido, cambios en el mapa, bugs, parches que los solucionan... todo en Fortnite está vivo. El sistema de temporadas, con diferentes temáticas cada una, aporta una frescura que nos hace estar pendientes de la siguiente novedad. Hemos podido presenciar, en plena batalla, como un gran cohete despegaba e impactaba contra el cielo, creando una grieta enorme que seguía creciendo cada día. Detalles como este presentan las **nuevas temporadas** y nos hacen sentir dentro de un escenario vivo, que crece junto a nosotros. Siempre hablamos de partidas online porque es lo que hay, nada de campaña para un jugador o historia, es otro concepto... y ha triunfado.

## Puntuaciones

### Valoraciones

**Gráficos** ★★★
Genial estilo de dibujos animados. Aspecto divertido y desenfadado.

**Diversión** ★★★
Desafíos, misiones y cambios se unen a su frenético multijugador.

**Sonido** ★★★★
Fundamental en la batalla y genial con auriculares, chat incluido.

**Duración** ★★★
Las constantes novedades suman duración a su multijugador.

(+) Es gratis. La acción no para. Online perfecto. El Chat de voz. Las misiones y desafíos.

(−) Las compras resultan algo caras para ser sólo estéticas. Sin modo historia.

### Nuestra opinión

**La fórmula del éxito.**

Es fácil iniciarse, su estética es amable, es muy divertido, tiene investigación y cooperación... Por todo esto, incluso los no jugadores se enganchan. Podría tener más modos, pero es todo un juegazo, y realmente gratis.

### Te gustará...

Más que... PayDay 2

Menos que... Splatoon 2

### Total

**90**

**EL DATO**
Solo durante el próximo Splatfest (Calamares o Pulpos), podremos manejar a los Octolings sin tener la expansión.

# Splatoon 2
## Octo Expansion
### La recarga perfecta.

| | |
|---|---|
| Género | **Shooter** |
| Compañía | **Nintendo** |
| Jugadores | **1** |
| Precio | **19,99 €** |
| Idioma | **Español** |
| Tamaño | **2 GB** |



**Argumento**
Un Octoling despierta en una especie de laboratorio y no recuerda ni su nombre. Con la ayuda de las Cefalopop, y del Capitán Jibión, tendrá que atravesar una red de metro que pondrá a prueba su valía a lo largo de 80 duras misiones.

Tras un año entero de actualizaciones gratuitas, el primer DLC de pago de Splatoon 2 no nos podía defraudar. Más que una expansión de contenido, lo que hemos encontrado en el subsuelo de Cromópolis es toda una nueva aventura que revoluciona por completo el modo para un jugador. ¡Splatoon 2 es más grande que nunca!

### Un nuevo comienzo

Una vez hemos elegido el género y otras características de nuestro nuevo avatar octariano, el Capitán Jibión nos despierta... y no recordamos nada de nuestro pasado. Tras un corto nivel a modo de tutorial, enseguida somos bautizados como Agente 8 (así el viejales no se lía), y nos subimos a bordo del Metro Abisal. Nuestro abono pepino viene de inicio con 1000 pepinopuntos, que es la moneda del juego. Con ella **pagamos el peaje para afrontar la prueba de cada parada** de metro. El precio de cada misión varía, así como la recompensa por superarlas.

Para algunas nos dan tres intentos, y para otras solo uno. Si fallamos, hay que volver a pagar el peaje y empezar de cero.

Al principio parece fácil... pero hablamos solo de las dos o tres primeras misiones. No tardamos nada en descubrir que **este viaje está muy lejos de ser un paseo**. Los niveles son algo más cortos que los del modo héroe, pero no por eso vamos a terminarlos antes. La dificultad de algunas pruebas es tan elevada, que nos vemos obligados a repetirlas hasta aprendérnoslas casi de memoria. ¡Y esto no le viene nada bien a nuestro abono pepino! ¡Cada nuevo intento

**INKLINGS**
Por fin llegan los Octolings dispuestos a hacerles la competencia. Se acabó la comodidad de ser la única especie elegible. ¡Ahora les toca ganarse el puesto!






**Lo primero es lo primero.** Si no personalizamos a nuestro avatar, no es lo mismo. Como ya hicimos con nuestro Inkling, elegimos género, tono de piel, peinado y color de ojos.




**¡Qué locura!** Muchas de las 80 misiones nos pueden llegar a desesperar... ¡pero cómo se disfrutan! Manejar la bola 8 con el suelo inclinado es una misión solo apta para cracks.

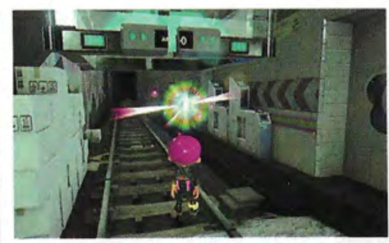
## Misiones de todo tipo

Tintarraíles, propulsor, dianas en movimiento, lucha contra octoamazonas, pez dorado... Esta serie de misiones nos ponen a prueba en todas las modalidades de la guerra tintera.




**INDICADORES EN PANTALLA** En pruebas contrarreloj como esta, la cuenta atrás nos pone de los nervios. Al menos a este Octariano aún le quedan las 3 vidas intactas.

**LOS MENSAJES** de Perla y Marina siempre son bienvenidos. Sus consejos y avisos en plena misión nos sacan a menudo de los atascos.



**En algunas misiones** nos encontramos con puertas cerradas a cal y canto. Toca volver atrás y examinar cada rincón del mapa en busca de la llave.



**En cada parada de metro,** antes de entrar al nivel, podemos hablar con el revisor Pepín para que nos dé algún consejo sobre cómo afrontar la misión.

TRAS REUNIR LOS 4 CHISMES, Y DERROTAR AL JEFE FINAL, DESBLOQUEAMOS A LOS OCTARIANOS EN EL ONLINE.

consume pepinopuntos. Por suerte, al poco de empezar, Perla y Marina se ponen en contacto con nosotros, y nos prestan saldo si nos quedamos a cero. Eso sí, luego toca superar misiones para saldar la deuda.

### Un auténtico desafío

Dentro de la elevadísima dificultad de la mayoría de niveles, en muchos se nos da a elegir entre hasta tres kits de armamento distintos, y recibimos menos recompensa por elegir aquel con el que (en principio) es más fácil de superar. En algunas misiones esto puede depender de la pericia que tengamos con cada arma,

### Rumbo a Cromópolis

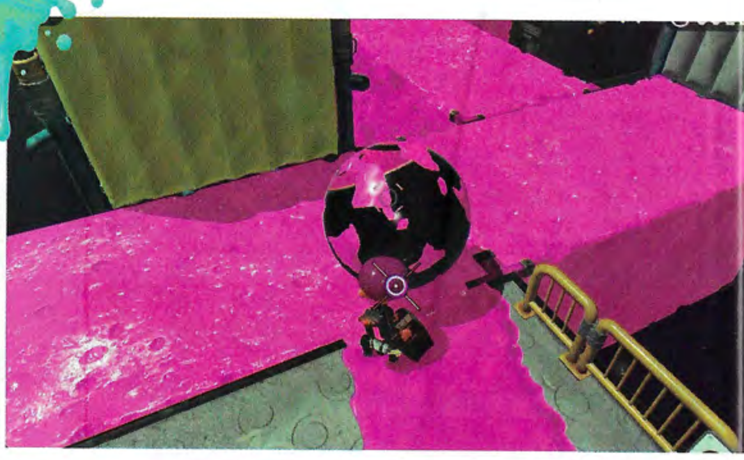
Nuestro protagonista despierta en un laboratorio subterráneo sin recordar nada de su pasado. Pero, al parecer, y según el revisor Pepín, su mayor deseo debería ser alcanzar "El Paraíso Soñado"... Dicho destino no es otro



**Los personajes del metro** son de lo más pintoresco. Estilo Splatoon 100%.

que la superficie, es decir, la plaza de Cromópolis. Así que nuestro objetivo está claro: reunir esos 4 chismes y sacar a los Octolings a la luz para que puedan repartir estopa. Su manejo es exacto al de un Inkling, pero podemos vacilar de nuevo avatar en los modos multijugador, e incluso ponerlos a currar para Don Oso en Salmon Run.





## El Metro Abisal

Toda esta nueva aventura transcurre dentro de una red de metro subterránea. Cada una de sus 80 paradas, repartidas en 7 líneas, nos propone un reto distinto. No es necesario superarlos todos para concluir el juego y manejar a los Octolings en Cromópolis, pero sí para obtener todas las recompensas, con piezas de equipamiento para el multijugador de Splatoon 2.



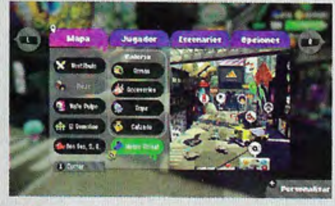

**Con el botón X** accedemos a la red de metro, y elegimos nuestra próxima parada.




**Antes de la misión** elegimos el kit de armamento. Más difícil, mayor recompensa.



**Al completar un nivel** obtenemos un pastirrecuerdo. ¡Reunirlos todos tiene premio!




**Tras entrar por primera vez,** el Metro Abisal se une al resto de enlaces de la plaza.

### Nunca rompe un pacto de tinta

## Octosamurái

**Los jefes finales** son huesos bastante duros de roer... su patrón de ataque cambia cada pocas acometidas, y hace falta mucha tinta para hacerlos caer. ¡Por si las misiones no fueran ya suficiente!

**OCTARIANO**

**Podemos elegir entre esta cresta tentacular, o un corte afro súper molón. ¡Los Octolings llegan rompiendo!**

**OCTARIANA**

**Marina ya no será la única en lucir pelazo. Las melenas de estas octarianas son la envidia de todo Cromópolis.**

pero está claro, por ejemplo, que las misiones de dianas son más fáciles si tenemos un cargatintas con mira. Y es que su dificultad no se debe a que los enemigos sean duros de pelar (que no lo son). Aquí **los niveles son puro plataformeo**. No dejamos de tener que disparar tinta, pero más a objetivos, como imposibles dianas en movimiento, que a los propios enemigos. La variedad de los niveles es exquisita, y en cada uno se requiere una habilidad distinta. Tan pronto estamos empujando una enorme bola 8 por todo el nivel (que se nos cae mil y una veces), como que tenemos que sobrevolar una serie de plataformas con un propulsor de tinta infinita.





**¡Súper Nintendo flotantes!** Los escenarios molan mucho, y están cargados de detalles tan chulos como este. A veces incluso se nos va la cuenta atrás embobados con el paisaje.




**Si nos quedamos sin saldo,** Perla y Marina nos prestan 3000 pepinopuntos para que podamos seguir. Imposible olvidar nuestra deuda... ¡El capitán nos la recuerda todo el rato!




**A derrochar pepinopuntos.**
Niveles como este hacen que nuestro abono pepino tiemble de miedo: solo una vida... y sin armas. 30 segundos esquivando tinta enemiga, ¡y en un espacio muy reducido!

**¡SIN ARMAS!** Esta Octo Expansion es tan diversa y plataformera, que incluso hay niveles en los que jugamos sin una sola arma.

**BOTES DE CAVIAR ROJO** Por si no es bastante difícil superar las pruebas, cada nivel oculta dos de estos botes. No es por ganar pepinopuntos... ¡es que no nos podemos ir sin descubrir todos los secretos!

## Objetos desbloqueables

Solo por adquirir la Octo Expansion, en la plaza de Cromópolis aparece una caja de regalo con dos objetos para el multijugador. Pero eso no es todo... En el Metro Abisal nos aguarda más equipamiento desbloqueable. Por ejemplo, los que nos da el Tío Hipsópodo si le enseñamos todos los pastirrecuerdos de una línea de metro.






# ES EL MODO CAMPAÑA QUE NECESITABA UNO DE LOS MEJORES MULTIJUGADOR ONLINE DE TODOS LOS TIEMPOS.

¡Algunos hasta tienen cuenta atrás! ¡Es de locos! Otras misiones son algo más relajadas, al menos con los pies en el suelo y sin prisas... pero luego nos damos cuenta de que tenemos medio tanque de tinta para superar todo el nivel, y que no se puede recargar. Todo con enemigos, esponjas que empapar y cajas que destruir. **Una magnífica locura** que puede llegar a sacarnos de quicio, pero que aporta una frenética diversión, de esa que solo Splatoon puede ofrecer, pero en un modo en el que le faltaba hacerlo: un jugador. Al fin tenemos **partidas en solitario al nivel del online**. Ya solo le falta un buen multijugador en una sola Switch.

## Unido a la competición

La expansión no se conforma con ofrecer un contenido jugable de calidad, sino que además aporta más material al enorme arsenal del modo online. No solo obtenemos las dos piezas de equipamiento anunciadas con el DLC, sino que podemos desbloquear muchas más a base de completar los niveles. ¡Incluso armamento exclusivo de tecnología Octariana! Un extra fantástico, digno de un auténtico juegazo.

## Puntuaciones

### Valoraciones

**Gráficos** ★★★★
Estilo "underground" que contrasta de lujo con su fantástico colorido.

**Diversión** ★★★★
Un desafío constante. Una nueva forma de disfrutar de Splatoon 2.

**Sonido** ★★★☆
Geniales los efectos y con nuevos temazos para la banda sonora.

**Duración** ★★★★
Tan largo y difícil, que bien podría ser un juego completo por sí solo.

Dificultad desafiante. Jugabilidad genial. El diseño de niveles. Objetos desbloqueables.

El Octoling no aporta novedades jugables. Seguimos sin multijugador en una consola.

### Nuestra opinión

**¿De verdad es solo una expansión?**
Después de todo un año de contenido gratuito, el primer DLC de Splatoon 2 es prácticamente un juego nuevo. Una maravilla de 80 niveles, que supera con creces a muchos otros títulos de la eShop.

### Te gustará...

Más que... Menos que...

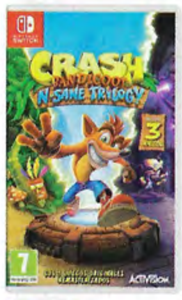


Rogue Trooper Redux — Doom

### Total

**90**

**EL DATO**
Las tres primeras aventuras de Crash vendieron en su día más de 21 millones de unidades. Este pack apunta a bombazo.






Género **Plataformas**
Compañía **Activision**
Jugadores **1**
Precio **39,99 €**
Idioma **Español**
Tamaño **5,64 GB**



**Argumento**
Crash, un marsupial con vaqueros, se enfrenta a tres aventuras que le llevan incluso a viajar en el Tiempo. Por suerte no está solo: le acompaña su hermana Coco.

# Crash Bandicoot
## N. Sane Trilogy
### El triunfal regreso de un icono de los 90.

El término "remasterización" se queda corto para describir la gran labor realizada por Vicarious Visions en este recopilatorio de las tres primeras aventuras de Crash Bandicoot. Ante la imposibilidad de utilizar el código original de unos juegos que salieron entre 1996 y 1998, la desarrolladora neoyorkina (ayudada por Iron Galaxy y Toys For Bob) **reconstruyó los tres juegos** al completo. Los creadores originales, Naughty Dog, les facilitaron lo que se conoce como mallas 3D... ¡y a partir de ahí lo hicieron todo! Luego incorporaron nuevos gráficos y sonidos, e incluso acudieron a foros de amantes de la saga para asegurarse la **máxima fidelidad respecto a los originales**. Lo han hecho tan bien... que N. Sane Trilogy pondrá a prueba nuestros reflejos y paciencia. Sigue siendo hijo de los 90, y en aquel entonces los juegos eran, digámoslo así, menos benevolentes. Tenemos ante nosotros tres títulos duros, exigentes y que no perdonan ni un fallo a la hora de saltar o acercarnos a un enemigo. ¡Todo un reto!

## Duro de roer

N. Sane Trilogy muestra la evolución que sufrió la franquicia Crash Bandicoot desde su debut. Los angostos pasillos que recorre el personaje, con la cámara a su espalda, fueron en su día producto de la necesidad, una genial argucia técnica para dotar al juego de un sólido entorno 3D con el hardware disponible en aquel

**MENUDA FAUNA**
**El bestiario de los tres Crash Bandicoot es igual de peculiar que su protagonista. Desde la máscara Aku Aku, el protector de Crash, hasta su malvado gemelo Uka Uka, pasando por el cabezón Doctor Neo Cortex y su ejército de criaturas.**








**El salto del tigre.** En este nivel de Crash Bandicoot: Warped protagonizado por Coco, la hermana de Crash, trotaremos sobre la Gran Muralla a lomos de un encantador tigre.

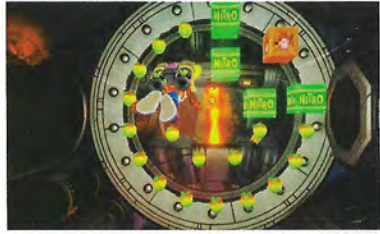



**Ripper Roo.** Este canguro chiflado adora los explosivos. Por suerte es bastante sencillo predecir el patrón que utiliza a la hora de diseminarlos por el escenario.




## Esto no será un paseo

Las vidas vuelan a toda pastilla. Los enemigos nos matarán al primer contacto, salvo que contemos con la protección de la máscara Aku Aku.



**¡Volando voy!** Según avanza la trilogía, Crash irá utilizando diversos vehículos para sortear algunas fases. Aquí le tenemos con su jet pack.



**Al estilo Indy.** En algunas fases tendremos que correr hacia la parte inferior de la pantalla, evitando obstáculos en una fracción de segundo.

## EL RECOPILATORIO SE CREÓ DESDE CERO, A PARTIR DE LAS MALLAS 3D DE LOS ORIGINALES



momento. Curiosamente esto acabó convirtiéndose en la marca de fábrica de la saga, aunque sin duda chocará a los que jamás han probado un Crash hasta ahora y estén acostumbrados a los entornos abiertos que ha ofrecido la saga Super Mario desde la entrega de Nintendo 64. Aquí, nuestro campo de acción estará más restringido y con ello se eleva la dificultad a la hora de enfrentarnos a unos enemigos que parecen predecibles, pero que nos harán perder muchas de las vidas que vayamos acumulando con la recolecta de manzanas. Al igual que sucedía con los juegos originales, la cámara de los niveles que se desarrollan con el personaje corriendo hacia el fondo, o trotando hacia la pantalla, tampoco ayuda demasiado a la hora de calcular el salto. Es un aspecto que ya estaba presente en los juegos

## ¡Benditos bonus!

Una de las principales novedades de N. Sane Trilogy respecto a los Crash originales es que podremos volver a probar fortuna en cada ronda de bonus si no llegamos hasta el final con vida. Estas rondas, que se desarrollan siempre desde una cámara lateral, nos permitirán sumar una buena cantidad de vidas, ya sea destruyendo las cajas que las encierran o recopilando todas las manzanas. A diferencia de otros juegos, no tendremos un tiempo limitado, así que es mejor estudiar a fondo el modo de conseguir cada manzana que correr a lo loco.




**Cuidado al saltar** Es fácil caer al vacío, aunque siempre tendremos otra oportunidad.





## Jugar con Coco

Aunque el recopilatorio no explica bien cómo hacerlo, es posible reclutar a Coco y jugar con ella en los tres juegos, salvo en aquellos niveles exclusivos de su hermano mayor. En realidad, las únicas diferencias entre ambos son estéticas: los dos tienen la misma agilidad e idéntico sistema de ataque. Solo tendremos que seguir estos pasos una vez y Coco será nuestra.




**Coco se une a la fiesta.** El juego podría explicar un poquito mejor cómo conseguirla.



**Crash 1.** Vence a Papu Papu y la encontrarás en el mapa, justo a tu lado.



**Crash 2.** Vence a Ripper Roo, sube una planta y acércate a la máquina del tiempo.



**Crash 3.** Está disponible desde el principio: acércate al Hub y habla con ella.



**Un salto de fe.** En estos niveles es preciso tener unos reflejos de lince ibérico para saltar de plataforma en plataforma, ya que la cámara no muestra los abismos hasta un segundo antes de darle al salto. Y con los ríos de lava es muchísimo peor.



DR NEO CORTEX

**El gran rival de Crash Bandicoot. Aunque en la segunda aventura reclutó los servicios del marsupial.**

originales y, por lo tanto, también aparece reflejado en este "Remaster Plus" para Nintendo Switch. Eso sí, Vicarious Visions ha tenido cierta compasión de nosotros, y ha incorporado algunos detalles para facilitarnos la vida: si morimos varias veces seguidas en el mismo punto de una fase, al reaparecer en el checkpoint **nos acompañará la máscara Aku Aku**, el espíritu benigno que guía a Crash en sus aventuras y que nos permitirá recibir un impacto del enemigo sin costarnos por ello una vida.!

### Otros detallitos extra

A la hora de resucitar los tres juegos, Vicarious Visions ha añadido otras sorpresas que apreciarán los fans de la saga: desde la incorporación de un nivel inédito de la primera entrega

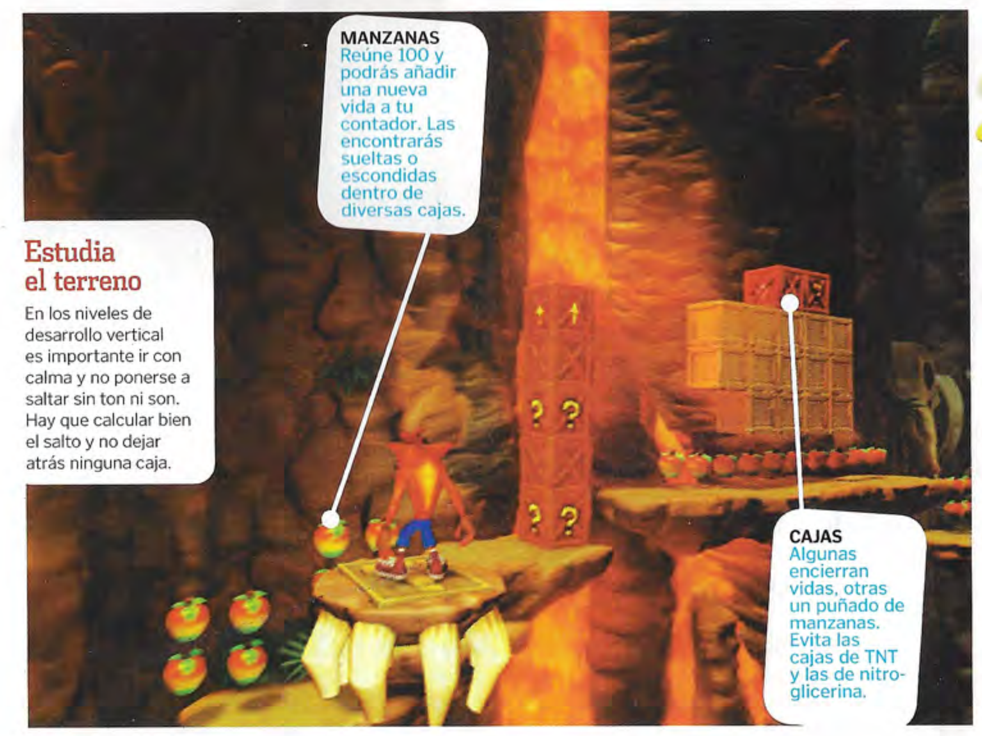




**Ataque de barriga.** Al vencer a algunos jefazos, el juego nos premiará con movimientos especiales. La "Super Plancha" es ideal para destruir montañas de cajas.




**A través del Tiempo.** En Crash Bandicoot 3: Warped podremos viajar a diferentes períodos históricos. Desde el Antiguo Egipto a ciudades muy futuristas.




## Estudia el terreno

En los niveles de desarrollo vertical es importante ir con calma y no ponerse a saltar sin ton ni son. Hay que calcular bien el salto y no dejar atrás ninguna caja.



## Una mascota "radical"

El aspecto de Crash refleja fielmente la década que le vio nacer. A mediados de los 90, Universal Interactive Studios (con Mark Cerny al frente) le encargó a Naughty Dog la creación de una mascota "cañera" que rivalizara con Mario. El diseño final fue obra de Charles Zembrillas, el posterior director de arte de Spyro y Jak and Daxter.

## ADEMÁS DE UN NIVEL INÉDITO EN LA SAGA, TAMBIÉN PODREMOS JUGAR CON COCO EN LAS TRES AVENTURAS.

(Stormy Ascent, desechado en su día por su dificultad) a la posibilidad de jugar con Coco, la hermana de Crash... ¡en las tres aventuras! En cuanto a los gráficos, son siempre muy fluidos, pero la resolución cambia bastante si jugamos en la tele (720p) o si lo hacemos en la pantalla de Switch (480p). De todas formas, una vez nos sumergimos en el juego, tampoco se nota tanto la diferencia, y **los niveles, breves pero correosos, son perfectos para disfrutar en trayectos cortos**. Hablamos de juegos que encajan perfectamente con la filosofía portátil, aunque, eso sí, también exigen un control muy preciso en los saltos, por lo que la mejor experiencia es con el Mando Pro. En cualquier caso, estamos ante una excelente oportunidad para disfrutar, en un único pack, de tres auténticos clásicos, con unos gráficos rediseñados desde cero, un estupendo doblaje en castellano, y a un precio realmente tentador: ¡menos de 40 euros! Superar los tres juegos no será un paseo, pero así se las gastaban los arcades de plataformas de los 90. Eran duros, pero a cambio garantizaban semanas de diversión.

## Puntuaciones

### Valoraciones

**Gráficos** ★★★
Rediseñados desde los cimientos. Lo mejor, el propio Crash.

**Diversión** ★★
Llega frustrar a veces por la cámara y el sistema de colisiones.

**Sonido** ★★★★
Encantador doblaje en castellano y muy buena música y efectos.

**Duración** ★★★
Tres juegos, y no precisamente fáciles. Se amortizan los 40 euros.

El estupendo trabajo de remasterización. Jugar con Coco. La dureza típica de los 90.

La cámara y la "peculiar" detección de enemigos nos harán perder muchas vidas.

### Nuestra opinión

**Un bonito, y correoso, homenaje a otra época**

Aun con sus defectos (heredados de los originales), N. Sane Trilogy cumple a la perfección lo que promete: hacernos revivir tres clásicos pero con gráficos actuales. Un irresistible 3 en 1.

### Te gustará...

Más que... Yooka-Laylee

Menos que... Super Mario Odyssey

### Total

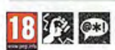
85





**EL DATO**
La saga comenzó en 1981 y, tras varias entregas de dudosa calidad, ha regresado con un lavado de cara espectacular.




Género **Acción**
Compañía **Bethesda**
Jugadores **1**
Precio **59,99 €**
Idioma **Español**
Tamaño **23 GB**



**Argumento**
El ejército nazi comandado por Hitler ha ganado la Segunda Guerra Mundial, y ahora nos toca a nosotros, en la piel de B.J. Blazcowicz, frenar su conquista de los Estados Unidos y sembrar el terror entre las filas alemanas.

# Wolfenstein II
## The New Colossus
### Festival de balas con tres rombos.

Tras DOOM y Skyrim, Bethesda nos trae otra de esas enormes producciones que dan más variedad si cabe al catálogo de Switch. Con sabor clásico, pero con envoltorio actual, llega Wolfenstein II para demostrar que se puede innovar en el género de los shooter en primer persona.

## Llámame Terror Billy

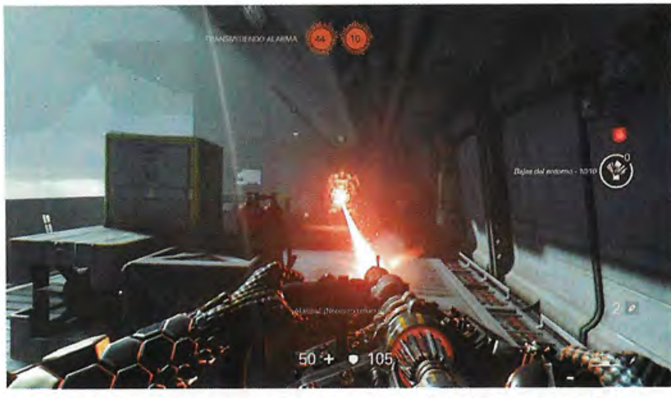
Hitler amenaza la libertad del mundo y ha conquistado los Estados Unidos. ¿Nuestra misión? Dar **rienda suelta a nuestra habilidad para acabar con nazis y restablecer el orden** en el mundo libre. Con esta premisa tan básica comienza uno de los shooters más sorprendentes de esta generación. Los tiros son los protagonistas, y estamos ante uno de los mejores juegos, en este sentido, de los últimos años. El control de las armas (8 que podemos cargar, y algunas pesadas que encontramos en el escenario) es fantástico, tanto con los Joy-Con con control de movimiento, como con el Mando Pro. Es más cómodo jugar en modo portátil que a DOOM, ya que **hay acción desenfrenada, pero también fases de sigilo y la posibilidad de usar coberturas** para evitar las balas. Es una delicia disparar desde la cadera, la mira o empuñando



*Anteriormente en Wolfenstein: The New Order*

### Anteriormente...

Está claro que estamos ante una secuela y, como el primero no llegó a Switch, desde Bethesda han incluido un breve recordatorio de los hechos del juego anterior, así como una elección muy básica, justo al comienzo del juego.




**Las armas pesadas** son una gozada, ya que nos permiten salir de las coberturas para abatir sin miramientos a los enemigos. Hay rayos que derriten, lanzallamas, lanzagranadas...




**El diseño de las ciudades** es tan original como el de las armas. Siempre tenemos la sensación de estar en los Estados Unidos de los 50, pero con un toque futurista y... nazi.




### De vuelta a la vieja escuela

La acción bebe de los clásicos: enorme rueda de selección de armas, balas a montones, no hay regeneración, ítems ocultos y niveles separados entre sí.

**LOS ENEMIGOS** no son muy listos, pero sí son feroces y, sobre todo las grandes criaturas mecánicas, letales. El uso de las coberturas se vuelve esencial.

**¡A DOS MANOS!** La acción es tan frenética que, a veces, tenemos que empuñar dos armas a la vez para multiplicar nuestra capacidad de destrucción.

## El juego más atrevido

La acción visceral se mezcla don dos elementos que van a contracorriente en los juegos actuales. Primero está la historia, que es valiente y toca temas espinosos con diálogos muy bien escritos. Por otro, están ciertas mecánicas novedosas, como que no regeneremos vida, y que tengamos que pulsar un botón para coger munición.






**Los secretos** son un clásico en la saga y nos permiten conocer mejor el contexto.

## LA ACCIÓN ES SALVAJE, HAY DIÁLOGOS SUBIDOS DE TONO Y SITUACIONES... POLÉMICAS. ES MUY PARA MAYORES

armas dobles. Sin embargo, no todo es derrochar plomo, también hay momentos de exploración y un montón de personajes carismáticos que redondean una gran experiencia jugable.

### Magia negra en Switch

Panic Buttom, responsables de la versión de DOOM, se han convertido en los magos de estos ports. ¡Resulta increíble poder llevar un juego tan enorme a cualquier parte! Vale que la mejor experiencia se consigue en el dock y en un televisor, ya que en modo portátil la imagen es bastante borrosa, pero aún así es perfectamente jugable, y el rendimiento, aunque podría ser mejor, no empaña las numerosas fases de acción. Las cinemáticas son espectaculares y, junto a la banda sonora de Mick Gordon y las voces en castellano, son la guinda de **uno de los mejores juegos de acción que podemos disfrutar en Switch**. Es valiente, salvaje, enorme y, sobre todo, divertidísimo.

## Puntuaciones

### Valoraciones

**Gráficos** ★★★★
Borroso en portátil, pero impresionante en cualquier sentido.

**Diversión** ★★★
Los tiroteos son una gozada, y los diálogos muy divertidos.

**Sonido** ★★★★
Voces en castellano y una banda sonora maravillosa.

**Duración** ★★★
Unas 15 horas, y es muy rejugable. Nada mal para un shooter.

Gráficos de infarto, acción sin igual y personajes muy bien construidos.

En modo portátil se ve borroso. Carece de modo multijugador. 23 GB son muchos.

### Nuestra opinión

**El shooter total, en la palma de la mano**

DOOM ya nos dejó pasmados y Wolfenstein II va más allá. Su jugabilidad es menos portátil, pero los tiroteos son variados y divertidos, añade sigilo y la historia se disfruta muchísimo.

### Te gustará...

Igual que... DOOM

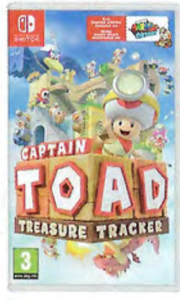
Y más que... RE Revelations



### Total



**EL DATO**
Más de 60 niveles que superar y unos cuantos extra entre los que se encuentran los de Super Mario Odyssey.




3

Género **Puzles**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-2**
Precio **39,95 €**
Idioma **Español**
Tamaño **1,55 GB**



**Argumento**
Nuestros buscatesoros se encuentran con una hiperestrella. Mientras lo celebran, un codicioso pájaro, Wingo, la roba, a la vez que se lleva consigo a Toadette. ¡Capitán Toad al rescate!

# Captain Toad

## Treasure Tracker

### ¡Llega una doble ración de tesoros!

De tener una única aventura para Wii U, Toad ha pasado a ser una estrella. Junto con Toadette, el intrépido buscatesoros llega a Switch y 3DS dispuesto a llenarse los bolsillos con todo lo que se encuentre a su paso. ¡Que comience la búsqueda!

### Pájaro de mal agüero...

El juego comienza exactamente igual que en el original de Wii U. Wingo, un pájaro avaricioso, les ha quitado a nuestros buscatesoros una hiperestrella de las manos... con tan mala suerte de llevarse a Toadette también. El valiente Toad no duda ni un segundo, y enseguida se pone en marcha para rescatarla. Tal odisea nos lleva a **recorrer, de primeras, más de 60 niveles** llenos de escenarios muy coloridos y variados. Como todo buscatesoros que se precie, Toad y Toadette cargan con una mochila pesada, tanto que no pueden saltar. Esto hace que utilicemos todo nuestro ingenio para avanzar en cada uno de los niveles inspirados en los minijardines japoneses Hakoniwa. No son muy grandes y tampoco difíciles de resolver, pero eso no significa que sea precisamente fácil llegar al final, ¡ni mucho menos! De hecho, para avanzar hay que conseguir todas las hiperestrellas, así como una buena cantidad de monedas y diamantes. Y es que, en algunos capítulos de las tres partes que forman la historia, nos piden un cierto número de ellos para continuar. Así puestos, el reto está servido. Para encontrarlo todo podemos **rotar la cámara y acercar la imagen**, ¡siempre y cuando estemos a salvo! En cada uno de los niveles nos



### ¡Disponible también en 3DS!

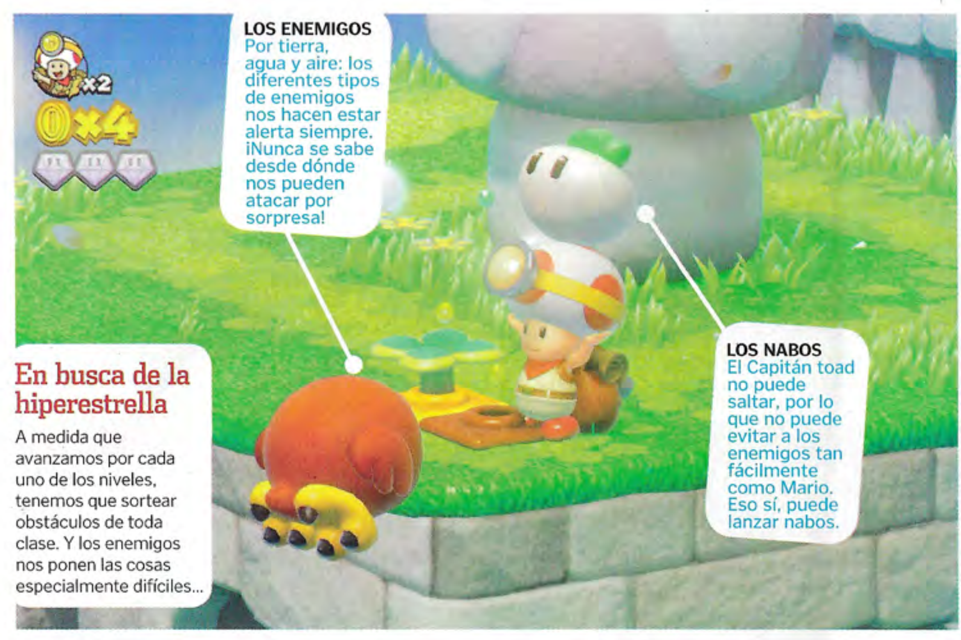
Además de los niveles inspirados en Super Mario Odyssey, esta edición ofrece los mejores efectos 3D que hemos visto en mucho tiempo, con hasta galerías especiales para disfrutarlos a tope. Además, incluye controles de la pantalla táctil específicos en determinadas zonas, y su sistema de niveles cortos le viene ideal a nuestra portátil de bolsillo. ¡Qué difícil decidir!




**Desde cada uno de los libros** accedemos a los distintos niveles. Para avanzar, hay que conseguir la mayor cantidad de diamantes posible. No será pan comido precisamente...



**Toad no puede saltar,** pero hay diferentes maneras de acabar con nuestros enemigos. Por ejemplo, dispone de una linterna sujeta a la cabeza con la que parar los pies a los Boo.




## En busca de la hiperestrella

A medida que avanzamos por cada uno de los niveles, tenemos que sortear obstáculos de toda clase. Y los enemigos nos ponen las cosas especialmente difíciles...



**Los escenarios** tienen algunos artilugios y zonas especiales sobre las que hay que pulsar la pantalla táctil para abrir nuevas rutas.



**Investigar las ruinas** es una buena idea. Nunca sabemos qué nos podemos encontrar, pero suele haber muchos tesoros. ¡No los dejéis sin descubrir!



## SUPER MARIO ODYSSEY INSPIRA UNA RACIÓN DE NIVELES EXTRA, EXCLUSIVOS DE ESTA NUEVA VERSIÓN PARA SWITCH.

esperan enemigos y obstáculos de todo tipo. A los ya archiconocidos Goomba o Shy Guy, se unen algunos nuevos, como un pájaro que ataca desde las alturas, o una momia que nos persigue sin descanso. Para hacerles frente podemos utilizar, por ejemplo, nabos o un pico. Incluso si lo preferimos, tan solo es necesario molestarles para evitar que se abalancen sobre nosotros. Es tan sencillo como tocar la pantalla táctil.

### A bordo de la Odyssey

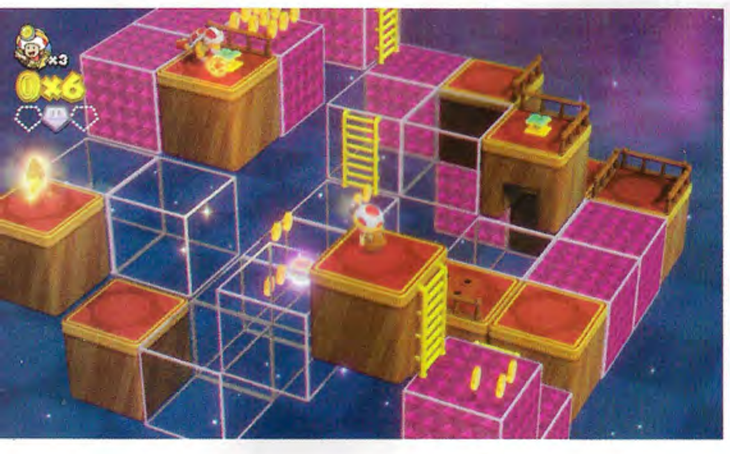
Los niveles inspirados en Super Mario Odyssey son solo unos pocos, pero la manera de recrear algunos de los mundos del juegazo de Mario es sencillamente fantástica. Desde el Reino de las Arenas hasta el Reino de los Fogones, pasando por el Urbano con Nueva Donk y el de las Cataratas, esta versión de Captain Toad ofrece una **versión única y especial**, al combinar sin ninguna fisura los

### Tras la estela de Mario

Plantas piraña, llaves, nabos, bloques y champiñones de todo tipo... Captain Toad recoge los mejores y más destacados enemigos y objetos de los juegos del fontanero. Con todo ello se llenan los niveles de ayudas muy útiles para superar los diferentes obstáculos y puzles. El resultado no podría ser mejor... ¡Diversión sin igual!



**Los potenciadores,** como los picos y las cerezas, también sirven para avanzar.





diferentes elementos de ambos juegos. Las plataformas movibles e ítems de toda clase **se integran a la perfección con los diferentes diseños de los reinos**, y los ajustes han sido sencillamente perfectos. Un ejemplo destacado es el Reino de los Fogones, convertido en una huida de Chefarraco a toda velocidad y nada fácil. Si queremos conseguir todas las gemas, tenemos que lograr que todos los Toad que clonemos lleguen hasta el final, aunque solo es necesario que uno lo haga para conseguir la energiluna. ¡Exacto! Si en los niveles extra de Super Mario 3D World que ofrecía el juego original las hiperestrellas se cambiaban por estrellas verdes, aquí estas pasan a ser las energilunas de Super Mario Odyssey.

## En cooperativo o en 3D

El viaje en la nave de Mario no es la única novedad de esta versión. Jugar Captain Toad en Switch permite hacerlo de manera cooperativa. Gracias a los Joy-Con, en cualquier momento podemos pasar uno a un amigo y superar juntos los niveles. Mientras que uno controla a Toad, el otro ayuda lanzando nabos a los enemigos y moviendo la cámara. ¡Una manera ideal de compartir la aventura! En cambio, si jugamos en 3DS, el gran extra es poder activar la opción 3D. Con ella se pueden observar los niveles en tres

## ¡Podéis probar la aventura de Toad!

Nintendo eShop
DEMO DISPONIBLE

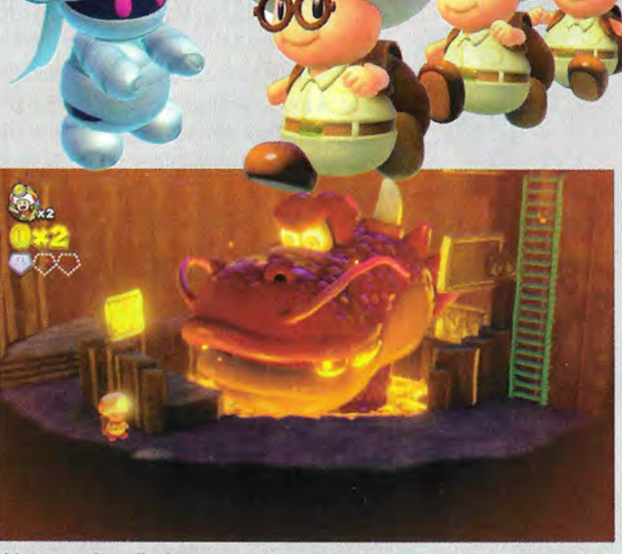
La simpática seta vuelve, esta vez a Switch y 3DS. Tengáis una consola u otra, podéis probar tres de los niveles del juego que protagoniza. No son los primeros que aparecen en el título completo, pero sí que permiten que os hagáis una muy buena idea de lo que os espera en él. Para empezar, hay que superar una especie de jardín, compuesto por unas cuantas plataformas que activar, y con un molesto Shy Guy. Si alcanzáis la hiperestrella, viajaréis directamente a la meseta Champiñón. Allí os enfrentaréis por primera vez a enemigos voladores, mientras subís por plataformas que se mueven pulsando la pantalla táctil. Y, para darle más emoción, por último tendréis que hacer frente a Draggadon, uno de los enemigos finales que aparece en varias ocasiones a lo largo de la aventura completa. Para ello, os adentraréis en una gran montaña de lava por la que tenéis que subir si queréis conseguir superar el nivel, ¡pero tened cuidado! El dragón escupe fuego para evitarlo. ¡A descargar la demo ya!

### ¡CUIDADO!

**Los primeros niveles de la demo os pondrán a prueba. Puede que los enemigos no intimiden mucho, ¡pero vaya si fastidian!**



**El diseño de niveles** es fantástico. Este primer escenario nos ofrece una pequeña muestra para comprobarlo. No malgastéis los nabos... ¡Os harán mucha falta!



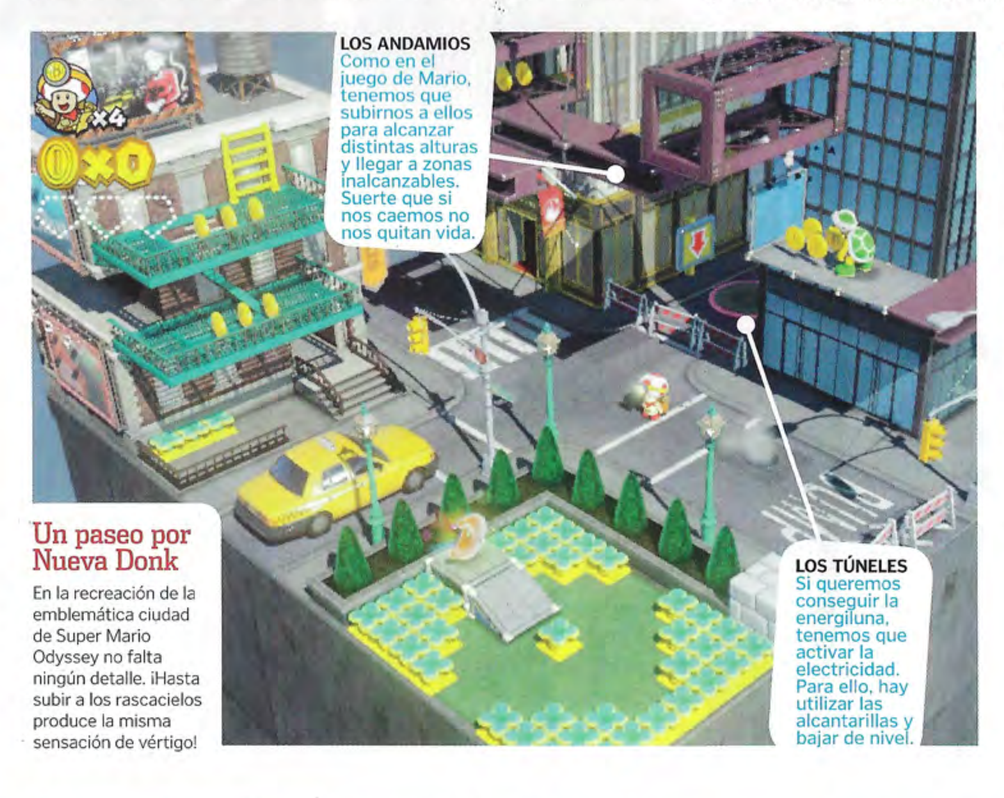
**Los enemigos finales** también aparecen aquí. Esta vez es el temible Draggadon quien nos pone las cosas difíciles, aunque en el juego hay muchos más, claro.



Los niveles de bonificación aparecen aleatoriamente. Tras elegir un pico o unas cerezas, tenemos que conseguir monedas a contrarreloj. ¡Podemos ganar hasta una vida!




Una vagoneta nos sirve como vehículo para recorrer algunos niveles. Ya sea en primera o en tercera persona, es una manera original de alcanzar hiperestrellas.



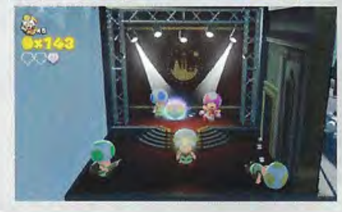

## Un paseo por Nueva Donk

En la recreación de la emblemática ciudad de Super Mario Odyssey no falta ningún detalle. ¡Hasta subir a los rascacielos produce la misma sensación de vértigo!

## ¡Como la vida misma!

Con el Capitán Toad podemos aprovechar actividades cotidianas para avanzar en el nivel. Unas cuantas monedas, e incluso un diamante, aguardan donde menos nos lo esperamos. Pasear por la calle, echar unos bailes... ¡todo vale! Es una lástima que Pauline no esté actuando, ¡nos moríamos de ganas por asistir a su concierto!





LAS NOVEDADES DE ESTA VERSIÓN HACEN QUE SEA MÁS IMPRESCINDIBLE AÚN DISFRUTAR DE ESTE JUEGAZO.

dimensiones, lo que produce la sensación de tener minijardines al alcance de la mano. Por ello, se convierte en una opción interesante para disfrutar del juego de una manera diferente, que incluso ayuda a la jugabilidad.

### Un auténtico tesoro

Terminar la aventura de Toad nos hace invertir más de seis horas. Una **duración considerable que puede duplicarse** si nos proponemos conseguir todos y cada uno de los diamantes y retos disponibles. Por no hablar de la posibilidad de buscar un Toad pixelado en todos los niveles... esta vez sin necesidad de tener su amiibo para desbloquear el minijuego. Todo se disfruta todavía más gracias al aumento de la resolución con respecto a Wii U, si hablamos de la preciosa versión de Switch. Esto que nos permite apreciar mejor el diseño y cada uno de los detalles de los geniales escenarios. Al mismo nivel está el apartado sonoro, lleno de melodías que se adaptan a la perfección. Estamos ante una pequeña joya que, si no habéis disfrutado antes, no podéis perderos ahora. El gran Toad es ya todo un héroe de Nintendo.

## Puntuaciones

### Valoraciones

**Gráficos** ★★★
El diseño de niveles es genial, con escenarios y personajes coloridos.

**Diversión** ★★★★
Resolver cada nivel no es difícil, pero sí realmente satisfactorio.

**Sonido** ★★★
Las melodías están a la altura, y se acoplan a la perfección.

**Duración** ★★★
Hacer los extras y pasarse el juego completo da para mucho disfrute.

(+) Los niveles inspirados en Super Mario Odyssey. La variedad de escenarios.

(−) No es difícil superar los niveles y faltan los de Mario 3D World. No hay muchos extras...

### Nuestra opinión

**Un fantástico juego que ya merece secuela**

Esta genial aventura de plataformas y puzles ofrece su mejor versión en Switch y 3DS. El Capitán Toad nos lleva de la mano a un mundo original, encantador y muy disfrutable.

### Te gustará...

Más que...



Kirby Star Allies

Menos que...



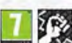
Donkey Kong Country Tropical Freeze

### Total

**89**

**EL DATO**
La película lleva recaudados más de 650 millones de dólares en taquilla. Aquí se estrenará el 3 de agosto.





Género **Plataformas**
Compañía **WB Games**
Jugadores **1-2**
Precio **59,95 €**
Tamaño **9,27 GB**



**Argumento**
Los Parr se enfrentarán a su enemigo más letal hasta la fecha en las primeras seis fases, basadas en la secuela cinematográfica. Las seis restantes rememoran los hechos de la primera película, con Síndrome como villano principal.

# LEGO Los Increíbles

## La familia Parr, más unida que nunca.

La fórmula creada por Traveller's Tales sigue siendo infalible. Durante 13 años, el estudio británico ha explotado multitud de licencias, desde Harry Potter o Indiana Jones a iconos de la televisión ochentera (dentro de LEGO Dimensions), pasando por los héroes de DC y Marvel. Y ahora le toca el turno a la familia Parr. **A lo largo de 12 niveles reviviremos los mejores momentos de sus dos películas** con una mecánica que, además de seguir al pie de la letra la fórmula LEGO (acción, puzles y mucho humor), potencia el principal mensaje de las pelis: la importancia del trabajo en equipo. Ya sea jugando solos o con la ayuda de un amigo, deberemos combinar los poderes de los miembros de la familia Parr (Míster Increíble, Elastigirl, Violeta, Dash y Jack-Jack) para poder avanzar en un juego que va mucho mas allá del modo Historia.

### Una ciudad a tus pies

Al finalizar cada capítulo podremos elegir entre seguir con el Modo Historia (repasando acontecimientos de las pelis) o lanzarnos a la aventura de **explorar Municiberg y liberar cada uno de sus distritos de los supervillanos**. Al limpiar un distrito, el mapa nos mostrará todos los minijuegos y los ladrillos dorados y bloques especiales que nos faltaban por recoger. Bloques esenciales para acceder a uno de los detalles más chulos del juego: las plataformas de construcción Pixar, donde montaremos edificios basados en otras películas del estudio: desde la casa de Up a los corales que servían de hogar a Nemo y su padre. En su interior nos esperan los ladrillos rojo que activan los trucos, iy podremos añadir un héroe Pixar al catálogo de 113 personajes!




### El Modo Libre

En cualquier momento podremos salir del Modo Historia para explorar Municiberg y liberarlo, distrito a distrito, de las garras de diferentes villanos. Pasaremos horas y horas superando retos y desbloqueando personajes.





**El poder de trabajar en equipo.** Para superar algunos retos tendremos que combinar las habilidades de los distintos personajes. ¡Elastigirl es una auténtica caja de sorpresas!




**Factoría de Héroes.** En el taller de Edna Moda, dentro del Modo Libre, podremos crear nuestro propio superhéroe. Diseñaremos desde su aspecto hasta sus superpoderes.




## Más allá del Modo Historia

Podremos revivir los 12 capítulos en Modo Libre o explorar Municiberg al más puro estilo Sandbox, explotando las diferentes habilidades de los 113 personajes.

## ¡Abre el sobre!

Conseguir el 100% de las monedas o todos los contenedores de un nivel nos dará la oportunidad de comprar un sobre con un nuevo personaje. Los mejores son los que están decorados con la pelota de Flexo, ya que en su interior encontraremos a los héroes de otras películas de Pixar: desde Wall-e hasta el mismísimo Woody.





**¿Esa es Dory?** Por supuesto. Y también encontraremos a Mérida y a Rayo McQueen.

HAY 113 PERSONAJES, INCLUIDOS DORY, WALLE-E, MÉRIDA...

## Diversión asegurada

El afán por coleccionar cada personaje, por completar cada minijuego, nos mantendrá pegados a la pantalla incluso tras superar las 12 fases del Modo Historia. **A través del Modo Libre podremos volver a revisitarlas, y acceder a lugares inéditos** gracias a los superpoderes de otros personajes. Esa siempre ha sido la clave de los LEGO de TT: la historia es lo de menos, lo apasionante es recoger monedas y descubrir secretos. Y aquí encontraréis ambos a mansalva y con la ventaja de poder jugar en cualquier sitio.

## Puntuaciones



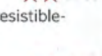
### Valoraciones

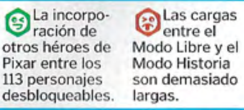
**Gráficos** ★★☆☆☆
Sencillotes, pero irresistiblemente simpáticos.

**Diversión** ★★★★
Una vez que empecemos a jugar será imposible dejarlo.

**Sonido** ★★★☆
El doblaje en castellano es impecable, como siempre.

**Duración** ★★★☆
En 7 horas y media de juego solo desbloqueamos el 45%.


La incorporación de otros héroes de Pixar entre los 113 personajes desbloqueables.


Las cargas entre el Modo Libre y el Modo Historia son demasiado largas.

### Nuestra opinión



**La fórmula Lego sigue siendo infalible**

Una mecánica irresistible aliñada con toneladas de desbloqueables. Da igual todas las veces que probemos un juego de LEGO: nunca podremos dejarlos hasta completar el 100%.

### Te gustará...

| Menos que... | Y más que... |
| --- | --- |
| Lego Marvel Super Heroes 2 | Lego Indiana Jones: The Original Adv. |

### Total



**87**



**El combate tiene gran profundidad** gracias al sistema de combos, a los diferentes personajes controlables y a las mejoras que vamos logrando al avanzar en la historia.



**Explorar la isla** es una experiencia divertida. Nos permite encontrar supervivientes para nuestra base, nuevas misiones secundarias y objetos que resultan muy útiles.









| | |
|---|---|
| Género | **JRPG** |
| Comp. | **Nihon Falcom** |
| Jugadores | **1** |
| Precio | **59,99 €** |
| Idioma | **Inglés** |
| Tamaño | **14,84 GB** |

**Puntuaciones**

| | |
|---|---|
| Gráficos | ★★ |
| Diversión | ★★★★ |
| Sonido | ★★★ |
| Duración | ★★★★ |

**Valoración**

Un JRPG muy centrado en la acción. No destaca por la historia, pero sí por unos grandes personajes y un estilo inimitable.

Total **85**

# Ys VIII Lacrimosa of DANA

## En busca de la misteriosa chica de tus sueños.

Adol Christin es un marinero del Lombardía, un navío que encalla en una isla repleta de extrañas criaturas. En ella **vamos descubriendo personajes, a cuál más carismático**, y en los sueños de Adol conocemos a Dana, una misteriosa joven que parece estar vinculada a nuestro héroe...

### El rol más arcade

La relación entre ambos personajes es el motor de una historia que, sin ser la mejor del género, no resulta ni aburrida, ni muy densa (y menos mal, ya que el texto está en inglés...). El objetivo es encontrar a los supervivientes del naufragio y construir una base para desbloquear nuevas opciones, objetos, armas y equipamiento. Pero claro, para ello tenemos que combatir contra las bestias que pueblan este misterioso lugar. Estamos ante un JRPG diferente, ya que en lugar de combates por turnos, nos ofrece una **acción al más puro estilo Bayonetta**, aunque no tan rica en combos, que va evolucionando con el paso de las horas. A esto se le suman exploración a raudales e incluso algunas zonas muy plataformeras.

No solo controlamos a Adol y a Dana, ya que podemos reclutar a otros dos compañeros que atacan de forma automática y cuyo control podemos tomar en cualquier momento con solo pulsar un botón. Técnicamente es algo flojo: la isla tiene muchos puntos de carga (cortitos, eso sí, y hay opción de viaje rápido) y gráficamente no es el juego más puntero de Switch. Sin embargo, el diseño de los personajes y monstruos, así como la excepcional banda sonora, consiguen que nos olvidemos de estos fallitos. Lo más importante es que es muy divertido y las 30 horas que dura la historia se pasan volando. ¿Qué mejor que un JRPG liviano y con mucha acción para las tardes de verano?



**Los enemigos más grandes** son mutaciones de las criaturas de la isla, y nos ponen las cosas muy difíciles. Tendremos que cambiar personajes, y usar pociones y superataques para vencer..





**Duelo de cuatro franquicias.** Según la edición o los DLC que compremos, podemos controlar entre 20 y 29 personajes (más 2 gratuitos extra), todos luchando en parejas.



**Magia portátil.** Los espectaculares gráficos 2D del juego, y sus prodigiosas animaciones, lucen aún mejor en la pantalla de la Switch que en la tele. ¡La victoria en nuestras manos!







| | |
|---|---|
| Género | **Lucha** |
| Comp. | **Arc Sys. Works** |
| Jugadores | **1-2** |
| Precio | **39,95 €** |
| Idioma | **Inglés** |
| Tamaño | **6,73 GB** |

**Puntuaciones**

| | |
|---|---|
| Gráficos | ★★★ |
| Diversión | ★★★★ |
| Sonido | ★★★ |
| Duración | ★★ |

**Valoración**

Es BlazBlue, es lucha de la buena. Una joya jugable y visual, algo empañada por la gran cantidad de luchadores a comprar.

Total
**79**

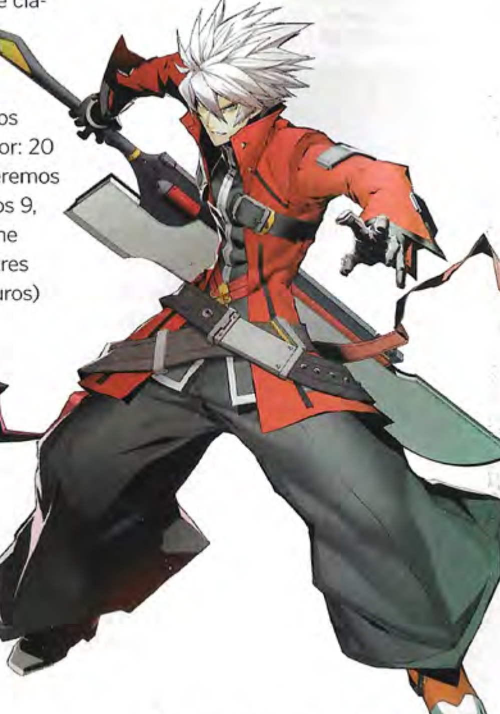
# BlazBlue Cross Tag Battle

## Encuentro de sagas que dan todo un espectáculo.

Para celebrar el 10º aniversario de la serie BlazBlue, Arc System Works ha lanzado un espectacular juego de lucha que reúne a personajes de cuatro franquicias: **BlazBlue, Persona 4 Arena, Under Night In-Birth y RWBY**. Todo un regalo para los fans de la lucha 2D.

### Por partes

A pesar de ser una saga con solera, en consolas de la casa, solo habíamos tenido el Continuum Shift II de 3DS en 2011. Lo que ahora llega a Switch es un spin-off que ofrece unos controles más simplificados. Este detalle quizás hará torcer el gesto a los más puristas del género, pero no tarda en quedar en un segundo plano ante los impresionantes gráficos y los vertiginosos combates. Como deja entrever el título, **los combates se desarrollan por parejas**, y podremos cambiar de luchador en plena pelea, así como ejecutar ataques combinados. Aunque es indudable que lo más atractivo son unos duelos online impecables, los lobos solitarios también podrán encontrar un modo historia con cuatro arcos argumentales distintos, cada uno centrado en una franquicia... que la verdad es que se hace algo pesado. Se echa en falta un modo arcade clásico, pero también tiene versus, "survival", y un curioso modo "tactics". En él aprenderemos a dominar los movimientos de cada luchador: 20 en la versión estándar. Si queremos aumentar la plantilla con otros 9, toca adquirir el Pack All-in-One (16,99 euros) o comprar los tres packs de personajes (4,49 euros) disponibles en la eShop. La alternativa es hacernos con la Edición Deluxe (59,95 euros), que lo lleva todo de serie. Al menos han tenido el detalle de ofrecer **dos personajes gratuitos vía DLC**: Yang Xiao Long y Blake Belladona. Gastos extra al margen, los fans de la lucha 2D disfrutarán a lo grande con batallas de sprites clásicos, que a la vez son muy vistosos. Todo con una jugabilidad sobresaliente, sobre todo, si tenemos un Mando Pro. Ideal para los más puristas del género.



**EL DATO**
El proyecto nació en 2014 en Kickstarter, donde superó su objetivo de financiación en tan solo un mes.

# Hollow Knight

## El caballero de la divertida aventura

Nintendo eShop



Descargas Switch

Género **Aventura**
Compañía **Team Cherry**
Jugadores **1**
Precio **14,99 €**
Idioma: **Español**
Tamaño: **3,72 GB**



### Argumento

Uno de los grandes aciertos del juego es la forma en la que nos cuenta su historia. Al principio apenas sabemos nada de ella, pero se va descubriendo poco a poco en nuestro avance. ¡Mejor descubridla vosotros!

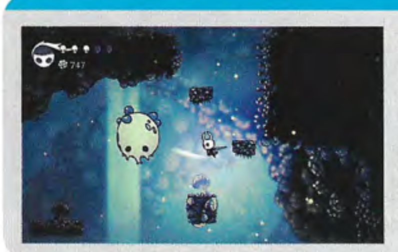
Vamos a ser directos: Hollow Knight es **uno de los mejores "metroidvania" que hemos jugado jamás**. Y no lo es por innovar en la base del género, que nos invita a explorar escenarios laberínticos en los que hay aprender nuevas habilidades para progresar, lo consigue por explotar esa fórmula de forma magistral. ¡Además le sienta de maravilla a Switch!

### Perdidos en Hallownest

La acción arranca en Bocasucia, el asentamiento situado en la parte superior de Hallownest, un reino abandonado y decadente. Apenas se nos cuenta nada sobre él, ni tampoco del extraño caballero protagonista. Solo sentimos que, de algún modo, los destinos de ambos parecen estar ligados. Y es así como nos lanzamos a explorar, sin rumbo, el misterioso mundo que se cierne bajo nuestros pies. Sentirse perdido al inicio es inevitable, ya que nunca recibimos ningún tipo de indicación. En su lugar, el juego nos invita a explorar, con total libertad, unos escenarios cuyas rutas parecen no tener fin. Salto a salto, paso a paso, aprendemos a sobrevivir. Todo en un duro entorno lleno de plataformas, trampas mortales y **más de 140 tipos de despiadados enemigos**.

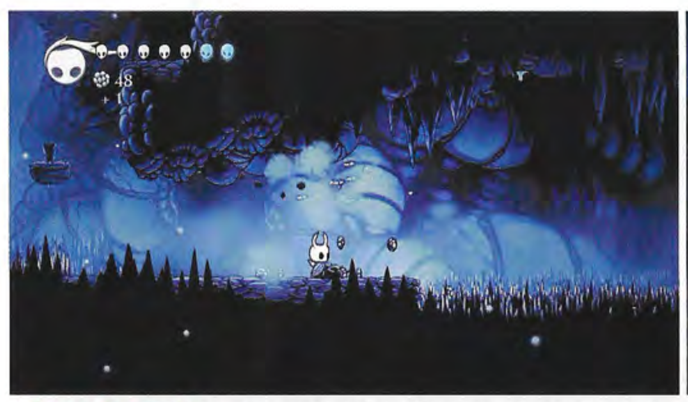
### Lucha con el alma

El aguijón (o espada) del caballero es nuestra única arma al inicio. Y debemos blandirla con tino, ya que cada criatura tiene un patrón de ataque propio. Por suerte, el héroe cuenta con un sistema de energía, o ALMA, que se rellena con cada golpe certero y le permite recuperar salud. Así, explorando y luchando, este vagar sin sentido va cobrando lógica. Y todo gracias al **increíble diseño de los escenarios**, pensados al milímetro



### ¡QUÉ BICHOS!

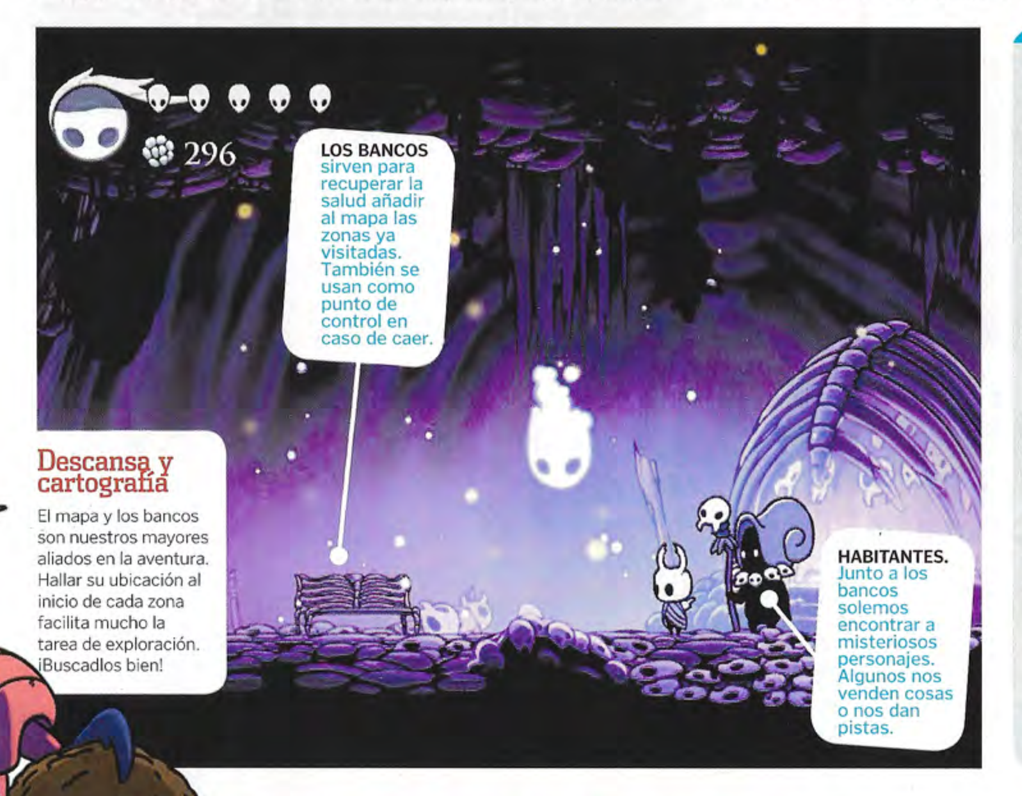
Los enemigos no dejan de atosigarnos. Cada "especie" actúa de forma distinta, y la mayoría de ellas nos complican bastante las cosas. En el caso de los jefes finales, las batallas se convierten en una lucha épica contra sus debilidades.



**El geo es la moneda** de cambio en Hallownest. La obtenemos explorando y derrotando enemigos. Además, es la única manera de hacerse con algunos objetos, como la brújula.



**Hay más de 15 zonas** por descubrir, todas con un tamaño considerable. Cada una tiene una ambientación propia, lo que hace que el mundo sea realmente diverso.




## Descansa y cartografía

El mapa y los bancos son nuestros mayores aliados en la aventura. Hallar su ubicación al inicio de cada zona facilita mucho la tarea de exploración. ¡Buscadlos bien!

## Cuestión de habilidad

En momentos clave, el caballero aprende nuevos movimientos y ataques. Además de resultarles muy útiles en combate, su uso le permite acceder a zonas a las que antes le era imposible llegar. Esto nos obliga a regresar a todos los escenarios a menudo, ya que siempre esconden caminos alternativos y secretos.





**La capa** nos permite hacer un efectivo "dash", con el que saltamos más lejos.

## EXPLORAR, SALTAR Y LUCHAR POCAS VECES HABÍA MOLADO TANTO EN UN "METROIDVANIA".

para convertir este progreso en algo tan natural como sorprendente a cada paso. En nuestro avance conocemos a otros personajes que nos venden objetos clave (como mapas), nos enfrentamos a enormes enemigos finales y adquirimos nuevas habilidades. Muchas de ellas, como el "dash" o un ataque a distancia, son necesarias para acceder a los caminos que llevan a zonas inexploradas, pero también hallamos talismanes que otorgan ventajas opcionales (como puntos de vida extra) y cuya obtención es el premio de los exploradores más concienzudos. Es precisamente esta libertad lo que hace grande a Hollow Knight. **El juego nunca se empeña en guiarnos** o trata de imponernos nada, solo se limita a poner a nuestra disposición un enorme, y precioso (a su manera) mundo para que lo descubramos, pero siempre al ritmo que marquemos los jugadores. Y lo que tiene más mérito aún: consigue que este peregrinaje, que puede superar fácilmente las 50 horas, vaya filtrando sutilmente gotitas de una historia que, al final, acaba empapándonos por sorpresa. ¡Y de qué manera! No os dejéis amilanar por las profundidades, este viaje merece la pena.

## Puntuaciones

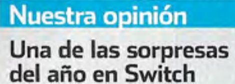
### Valoraciones

**Gráficos** ★★★★
Repletos de personalidad y con gran variedad. Ah, ¡y a 60 fps!

**Diversión** ★★★★
El estilo "metroidvania" a la enésima potencia. Brutal.

**Sonido** ★★★
Destacan las melodías y los efectos, que son geniales.

**Duración** ★★★★
Yendo rápido, dura unas 25 horas. Si buscáis todo, el doble.



La libertad, el diseño de escenarios, la progresión del caballero... ¡pura dinamita!

Es fácil perderse en su mundo. La dificultad en algunas zonas es muy elevada.

### Nuestra opinión

**Una de las sorpresas del año en Switch**

Ha llegado sin hacer mucho ruido, pero este "metroidvania" nos ha conquistado. Es largo, variado, profundo y no escatima en sorpresas. Y en modo portátil, es un auténtico gustazo.

### Te gustará...



Más que... Y más que...



SteamWorld Dig 2



The Mummy Demastered

### Total



93



**Las bananas** son el arma preferida de Donkey Kong. Puede lanzarlas como un boomerang para golpear a varios enemigos separados en un único turno.



**El sentido del humor** propio de los Rabbids no respeta ni al bueno de Donkey. Las situaciones disparatadas y las risas nos acompañan en todo momento.











Género **Estrategia**
Compañía **Ubisoft**
Jugadores **1**
Precio **19,99 €**
Idioma **Español**
Tamaño **1,57 GB**

**Puntuaciones**

| | |
|---|---|
| Gráficos | ★★★ |
| Diversión | ★★★ |
| Sonido | ★★★★ |
| Duración | ★★ |

**Valoración**

Si os gustó el original no podéis perderos este DLC. No innova mucho, pero es realmente divertido. ¡Y con Donkey Kong!

Total **83**

# Mario + Rabbids Kingdom Battle
# Donkey Kong Adventure

## Los plátanos más tácticos de la jungla.

Nuestro simio favorito protagoniza un DLC que nos invita a recorrer una isla totalmente nueva. Disfrutar su historia exclusiva es fácil: solo hay que tener el juego original, haber superado el primer mundo... y comprar el contenido, claro.

### Estrategia renovada

El estilo de juego no cambia demasiado, pero sí evoluciona. Es decir, de nuevo tenemos una sucesión de combates tácticos, aderezados con algunas dosis de exploración, que ponen a prueba nuestras dotes estratégicas. Pero la clave para que esta fórmula vuelva a derrochar frescura está en el trío protagonista: Donkey, Rabbid Cranky y Rabbid Peach (que no se pierde una). Todos ellos cuentan con **nuevos movimientos** que consiguen dar una acertada vuelta de tuerca a los combates que ya conocíamos. Por ejemplo, Donkey es capaz de lanzar lejos cualquier objeto o enemigo que encuentre a su paso, el "abuelo" Cranky lo da todo con su ballesta... Y no solo eso, todas las habilidades y armas (principales y secundarias) que podemos adquirir están pensadas para dar pie a nuevas situaciones. A esto contribuyen los nuevos enemigos, que también estrenan tácticas, y la composición de los escenarios. Una vez más, parapetarse en las diferentes coberturas es clave para vencer, pero ahora también debemos aprovechar **elementos exclusivos, como utilísimas lianas**. Como veis, toda la ambientación, lo que incluye a los jefes finales, gira en torno al universo de Donkey Kong, y la verdad es que este trabajo de "fusión" con los irreverentes Rabbids vuelve a ser magnífico... ¡y de lo más desternillante! Si a todo lo anterior le sumamos que este contenido descargable de pago **ofrece entre 8 y 10 horas de duración**, no podemos más que recomendaros su compra. Eso sí, tened en cuenta que, a la hora de jugar, no es una revolución, y que no incluye modo cooperativo.



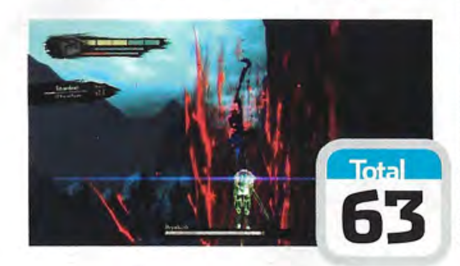
Nintendo eShop

**Consola** Switch **Género** Acción **Compañía** Badland **Jugadores** 1 **Precio** 19,99 € **Edad** +12

# Anima: Gate of Memories

## Arcane Edition

Es la edición más completa del juego, que incluye la campaña The Nameless Chronicles. Ofrece grandes dosis de acción, con elementos RPG, y está lleno de magias y personajes oscuros al estilo de Bayonetta. Controlamos a dos personajes a la vez (de manejo similar) a través de una historia misteriosa. Jugabilidad y gráficos flojean.



Total 63

Nintendo eShop

**Consola** Switch **Género** Plataformas **Compañía** THQ **Jugadores** 1-4 **Precio** 29,99 € **Edad** +3

# de Blob

Diez años después de su estreno en Wii, volvemos a Ciudad Chroma a luchar contra la tiranía grisácea de la corporación INKT. El lavado de cara le sienta genial a un divertido plataformas basado en baños de color. Controlamos a Blob quien, salto a salto y con mucho ritmo, a base de desafíos contrarreloj, debe ir pintando las calles con su propio cuerpo. Además de la historia principal, hay modo libre, y competición de 3 minutos para hasta 4 jugadores a la vez en 9 escenarios.



Total 78



**Consola** Switch **Género** RPG-Acción **Compañía** NIS America **Jugadores** 1 **Precio** 39,99 € **Edad** +12

# Fallen Legion: Rise to Glory

Al unir los dos Fallen Legion, este título ofrece una interesante (y en inglés) perspectiva doble del mismo conflicto. En un bonito mundo de fantasía medieval, ya escojamos a Cecille o a Legatus Laendur, libraremos un sinfín de batallas basadas en un curioso sistema: cada aliado tiene un botón asignado y el líder apoya con diferentes magias y curas. Resulta muy caótico y algo pesado.



Total 61

Nintendo eShop

**Consola** Switch **Género** Plataformas **Compañía** HAMSTER **Jug.** 1-2 **Precio** 6,99 € **Edad** +3

# Arcade Archives Donkey Kong

### Un gran salto para el videojuego.



**EL DATO**

Iba a ser un juego de Popeye, y después se ganó un pleito por el parecido con King Kong.





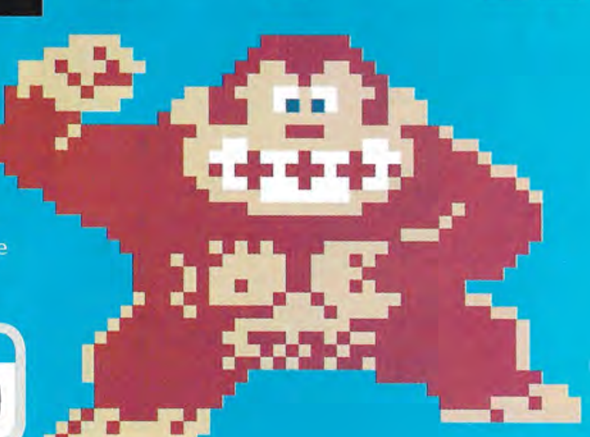


Siguiendo la línea de los ACA NEOGEO y otros Arcade Archives, como Mario Bros., nos llega la más perfecta recreación del súper éxito de 1981, con los modos Hi-score (récord con un solo "crédito") y Caravan (récord en 5 minutos). Se trata del primer port directo del original, y no versionado. De hecho, incluye las tres ediciones: la versión más temprana (bugs incluidos), la final y la internacional (difiere en el orden de los niveles). Estamos ante el gran inicio del género de las plataformas, y **su sistema sigue siendo muy entretenido** a día de hoy. Tenemos 4 niveles estáticos llenos de escaleras y obstáculos, y el objetivo es llegar hasta la cima... excepto en el cuarto, en el que hay que andar sobre los 8 soportes para hacer caer a Donkey. Luego volvemos a empezar, con mayor dificultad. Es cortísimo, pero atrapa, ¡y se puede jugar en modo vertical!

**Valoración**

Un clásico inmortal, que justo cumple 37 años, portado de forma ideal. ¡A revivirlo!

Total 80



**Wario** esboza su sonrisa más diabólica. Está claro que no podremos bajar la guardia con él...

NINTENDO 3DS

- FIESTA
- NINTENDO
- 27 DE JULIO



## Regreso a lo grande

La vuelta a las andadas de Wario nos hará revivir algunos de los mejores momentos que hemos pasado con la saga. Todo gracias a los 300 microjuegos que traerá... ¡y a las maneras de jugarlos!

# Wario Ware Gold

## La gran promesa de la saga fiestera.

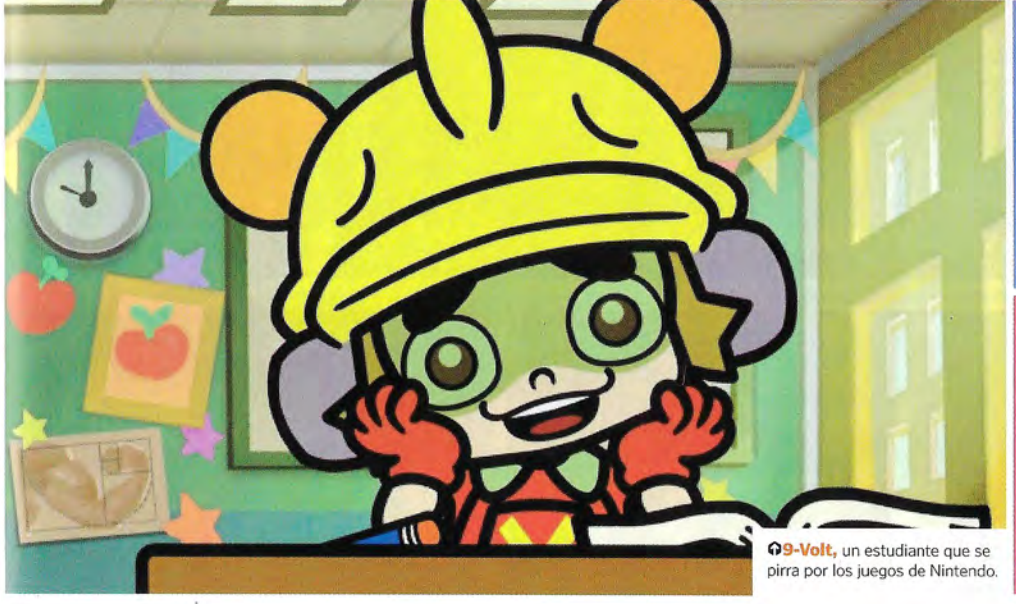
La fiesta se va a poner de moda en Switch y 3DS. Todavía tenemos que esperar unos cuantos meses hasta que podamos disfrutar de Super Mario Party, ¡pero ya mismo llegan Wario y sus amigos a la portátil! Y lo hará cargado de microjuegos disparatados, algunos de los cuales ya están disponibles a través de **una genial demo en la eShop**.

### ¡Locura y diversión!

Ha pasado mucho tiempo desde que comenzó la serie WarioWare. ¡Nada más y nada menos que quince años! Ahora, por primera vez, la saga dará el salto a 3DS, ofreciendo una nueva manera de pasarlo en grande con los alocados y desternillantes juegos de Wario. Se trata de **una colección de 300 microjuegos**, entre los que se incluirán tanto nuevos como clásicos. Como siempre, habrá que superarlos sin saber cómo se juegan de antemano, así que tendremos que pensar muy rápido cómo resolverlos. Para ello, podremos pulsar los botones, inclinar la consola y usar tanto la pantalla táctil como el micrófono. Estarán divididos en **varios modos de juego**. El más destacado será el modo historia, en el que competiremos en un torneo de videojuegos organizado por Wario. Ahí tendremos misiones, desafíos, un modo combate contra amigos... ¡Una auténtica locura! Por supuesto, los protagonistas de todo serán Wario y los habitantes de Ciudad Diamante que, para la ocasión, sufrirán un cambio de imagen. Desde luego, este súper pack promete devolver a la saga la magia de antaño.

### Primera impresión

- **¡Cientos de microjuegos!**
- **¿Suficientes novedades?**








9-Volt, un estudiante que se pirra por los juegos de Nintendo.



## WARIO Y LA BANDA

**¡Wario, Ashley, Dr. Crygor y el resto de habitantes de Ciudad Diamante volverán para hacer de las suyas! A saber qué locuras harán esta vez, pero todo apunta a que nos echaremos unas buenas risas con ellos.**

## LOS MICROJUEGOS SERÁN EL PLATO FUERTE. ¡DISFRUTAREMOS DE MÁS DE 300 ENTRE CLÁSICOS Y NUEVOS!



**Inclinar la consola** servirá para resolver algunos microjuegos. ¡Y seguro que nos pillan por sorpresa!

### ¡LA QUE NOS ESPERA!

La nueva entrega de esta desternillante y divertidísima saga promete ser una de las mejores, gracias a la nueva manera de jugar con 3DS. Además, parece que este será el juego más completo hasta la fecha. ¡Nosotros ya nos hemos apuntado a la fiesta!





**El modo Encore** nos permitirá disfrutar con hasta otros tres amigos (en modo local) para ver quién completa antes el nivel. Será un multijugador competitivo... algo diferente.



**Los dos nuevos personajes** aportarán mucha variedad a la hora de jugar. Traerán diferentes modos de explorar unos niveles maravillosos, con miles de secretos por ver.










- PLATAFORMAS
- SEGA
- 17 DE AGOSTO



## Directo al corazón

Sonic Mania juega descaradamente con la nostalgia, pero su mejor arma es una jugabilidad directa, sencilla y divertidísima. Es uno de los mejores plataformas 2D para Switch y pronto nos llegará la versión más completa.

# Sonic Mania Plus

## Plataformas 2D con mucho rock and roll.

Casi un año después del sorprendente Sonic Mania, llegará una versión extendida del juegazo de Christian Whitehead. Con un diseño retro, el original enamoró tanto a los fans de los Sonic clásicos como a los primerizos en la saga. ¡Y con razón!

### Un poco más de todo

Sonic Mania Plus es un ejemplo de cómo poner al día un juego. Para empezar, tendrá niveles nuevos, pero también se ha dado un lavado de cara a los anteriores con la intención de sorprender a los ya expertos. En total, tendremos **14 fases, con dos y hasta tres zonas cada una,** que resultarán muy rejugables. Y es que, llegar al final, será solo el principio, ya que lo mejor será volver a jugar intentando batir nuestro récord. Además, cada nivel se puede completar utilizando las habilidades de cada personaje, y a Sonic, Tails y Knuckles se les sumarán en esta versión Mighty (el que iba a ser el Sonic original) y Ray, que llega de los cómics. Con estos nuevos amigos podremos **superar los niveles de formas nunca vistas** para descubrir nuevas rutas. Las novedades seguirán con nuevas canciones, una nueva fase bonus y el modo multijugador competitivo llamado Encore. El píxel-art y la banda sonora seguirán siendo exquisitos y, ahora sí, podremos lucirlo en la estantería, ya que llegará en formato físico... ¡y con un libro de arte de 32 páginas! **Si ya teníamos el original, podremos comprar las novedades por 4,99 euros.** ¡Vuelven las plataformas más refrescantes!

### Primera impresión

- **Plataformas de las de antes y en formato físico.**
- **Volver a pasar por caja.**




**Elegir bien el personaje** para el modo competitivo será esencial, ya que cada uno contará con habilidades únicas.



**EL DATO**
Más cocinas, más chefs, más recetas y más modos de juego. Además, con contenido exclusivo.



**Habrá nuevos lugares** en los que cocinar, como restaurantes de sushi, escuelas de magia, y planetas alienígenas. ¡Tendremos muchas opciones para practicar nuestras artes culinarias!

**El dinamismo** será una de las principales características de los escenarios. Se acabó eso de trabajar en una cocina típica a ras del suelo. Esta vez, lo haremos hasta por los aires.



**Las nuevas recetas** no defraudarán a los paladares más exigentes. Hamburguesas, sushi, pizzas... Habrá una gran variedad de platos para cocinar. ¡Incluso nuevos y deliciosos postres!



**Ahorrar tiempo** cocinando será posible gracias a los nuevos teletransportadores y plataformas móviles que estarán disponibles. Nos llevarán a otras zonas de los escenarios.




- ESTRATEGIA
- TEAM17
- 7 DE AGOSTO

# Overcooked! 2

## ¡Mil oídos a esas cocinas!

Este verano disfrutaremos de la secuela del genial Overcooked!, juego de fiesta y estrategia que nos hizo sudar la gota gorda cocinando todo tipo de platos en 2016. Más vale que tengáis preparados los delantales, ¡porque llegan clientes muy exigentes!

### Pesadilla en la cocina

Para ponernos todavía más a prueba, en esta entrega tendremos que hacer frente a una nueva amenaza para salvar al mundo: el Pan Demonium. Tal misión nos obligará a ser lo más habilidosos que podamos con los fogones, porque las cosas se han complicado, ¡y de qué manera! Si ya era difícil de por sí **preparar a tiempo todos los platos**, ahora lo será todavía más. A los nuevos chefs de cocina se suman nuevas recetas, además de **inéditos y dinámicos escenarios** por tierra, mar y aire. Tan pronto estaremos en un globo aerostático como en una escuela de magia. Por si fuera poco, **por primera vez podremos jugar online**. ¡Qué hambre!



### Local o en línea

A diferencia del primer Overcooked!, esta entrega permitirá que disfrutemos de caóticas partidas multijugador con nuestros amigos también online. ¡Menudos piques nos esperan!

### Primera impresión

- **Diversión loca, cargada de sabrosas novedades.**
- **Puede pasarse de caótico.**



**La coordinación** entre chefs será muy importante para lograr la mayor cantidad de puntos dentro del tiempo disponible.

# El rol de los 90 en Nintendo

## Llega Octopath Traveler y repasamos los míticos JRPG que disfrutamos en SNES.



**FINAL FANTASY VI** fue un claro ejemplo de la evolución de la narrativa en los video



**+info**

**Nobou Uematsu** es un compositor que ha creado la BSO de casi todos los juegos de la saga Final Fantasy, además de la de otros grandes exponentes del JRPG. También tiene una banda de rock: The Black Mages.

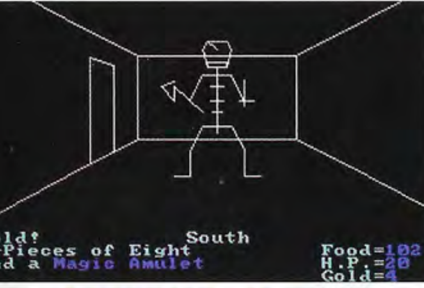
El rol es uno de los géneros más populares. Ya sea poniéndonos en la piel de un personaje predefinido, o de un avatar al que modelar y transferirle nuestra personalidad, nos embarcamos en historias increíbles. Ha evolucionado mucho a lo largo de los años, pero los cimientos construidos en los años 90 fueron tan sólidos que la mayoría de juegos actuales aún se sustentan en esos pilares.

### Rol a la japonesa

Aunque podemos decir que Japón es la cuna del videojuego, fue en occidente donde se acuñaron los juegos de rol. Los RPG (Role Playing Game) occidentales trasladaron la aventura y fantasía de los juegos de rol de mesa, surgidos en EE.UU a finales de los 60, a las consolas y ordenadores domésticos. Los diseñadores (con Richard Garriot, padre del género, a la cabeza) crearon mundos fantásticos en los que el jugador era el absoluto protagonista y donde, ya en los 90, se tocaban temas como el racismo o la xenofobia. Todo ello sin que el propio juego mediara entre la situación y el pensamiento del jugador. En Japón, un joven diseñador llamado **Yuji Horii se sentía fascinado por esos juegos, y trasladó la esencia a los valores de la cultura japonesa**. El mundo de fantasía era importante, pero los protagonistas ya no eran los jugadores, sino los personajes. Los "monigotes" ya no eran avatares del jugador, sino entes con personalidad, objetivos y preocupaciones, y explorar el mundo ya no era tan importante como el intentar cumplir la misión épica y de superación que se nos presentaba. De este modo, Horii, junto al compositor Koichi Sugiyama y el diseñador Akira Toriyama, dio vida a un clásico del JRPG (Japanese RPG).

### Una cruzada mágica

Dragon Quest, de 1986, fue un hito en NES. Vendió 1,5 millones de copias en poco tiempo, y puso a Enix en el mapa




**Akalabeth World of Doom** fue uno de los pioneros del rol. Se lanzó en 1979 para el Apple II y fue obra de una leyenda en occidente: Richard Garriot.



**Ultima VI** apareció en 1990 y fue un gran avance para el género. Marcó el estándar en los RPG occidentales y en USA llegó a lanzarse en SNES.

### ¿De dónde veníamos?

Aunque el JRPG despuntó, y tuvo su etapa de máximo esplendor, en SNES, en NES vimos el nacimiento del género y de algunas de las sagas que hoy son leyenda. Dragon Quest o Final Fantasy nacieron en la primera consola de Nintendo, así como el queridísimo Mother (Earthbound).



## Lo mejor del JRPG en Super Nintendo

- 1992 Dragon Quest V Compañía: **Enix**



- 1992 Romancing SaGa Compañía: **Square**



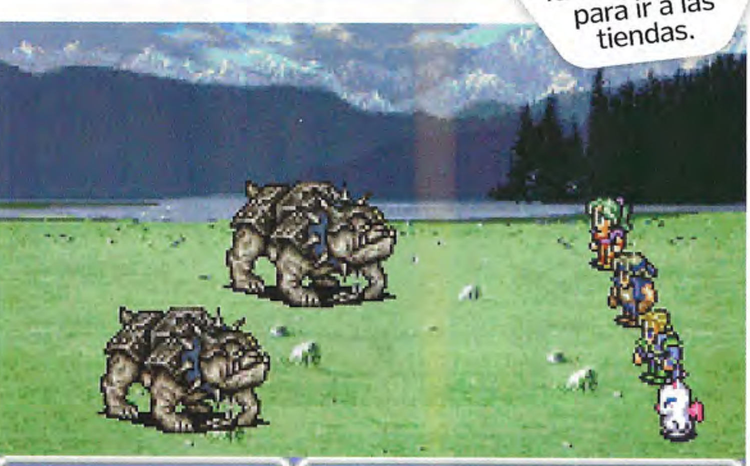

- 1992 Sin Megami Tensei Compañía: **Atlus**




- 1993 Illusion of Time Compañía: **Quintet**



**EL DATO**
El lanzamiento de un JRPG se convirtió en un fenómeno tal, que los alumnos faltaban a clase para ir a las tiendas.

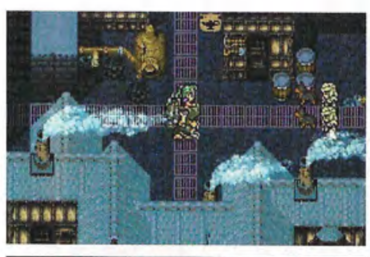


**El combate por turnos** es una constante del JRPG clásico. Aunque ha habido variantes a lo largo de la historia, el exhibido en juegos como Final Fantasy VI se considera el más puro reflejo del estilo de dicho género.

de las desarrolladoras japonesas más importantes. La saga continuó con tres entregas más para Famicom y conversiones para Super Famicom. En 1992, por fin se lanzó Dragon Quest V, el primer juego de la saga nativo para dicha plataforma. Fue tremendamente popular en Japón, con **3 millones de copias vendidas en SNES** (la versión de DS vendió casi 2 millones más), algo con mucho mérito si tenemos en cuenta que tenían el rival "en casa".

## La fantasía final

Mientras Enix disfrutaba con el éxito de Dragon Quest, Square no estaba de brazos cruzados. En el 91 lanzaron Final Fantasy IV, la quinta entrega en el 92 y, con tiempo y buen hacer, una auténtica obra maestra en el 94: Final Fantasy VI. Aunque los juegos ya empezaban a dar muestras de ser algo más que un mero pasatiempo, no fue hasta la llegada de Final Fantasy VI




**La ópera** de Final Fantasy VI nos dejó a todos impresionados. Un hito en la madurez del videojuego.

## No todas eran historias épicas

En un marco en el que los JRPG eran historias épicas, llegaron las desarrolladoras Ape y HAL Laboratory para darle una tronchante, y muy especial, vuelta de tuerca al género. MOTHER se lanzó en NES en 1989, y llevó los JRPG a un contexto contemporáneo: el típico pueblo norteamericano. Los héroes legendarios dieron paso a un grupo de niños, y las grandes epopeyas, a un relato de ciencia ficción. El humor fue clave, hasta el punto de burlarse de otros juegos del propio género. Por otra parte, pese a los gráficos amigables, tuvo escenas bastante duras. En 1994 pudimos disfrutar de una segunda entrega llamada Earthbound. Su sucesor espiritual, Undertale, llegará a Switch este mismo año. El MOTHER original llegó a Wii U en 2015 a través de la CV.


**Carisma y brillantez** son los valores principales de Earthbound. El diseño es único y mezcló con maestría los JRPG con los RPG occidentales.




LOS DESARROLLADORES DE JRPG EN LOS AÑOS 90 FUERON LAS PRIMERAS GRANDES ESTRELLAS DE LOS VIDEOJUEGOS. **HORII INSPIRÓ AL MISMÍSIMO KOJIMA.**

• 1993
Ogre Battle: The March of the Black Queen
Comp.: **Quest**




• 1993
Secret of Mana
Compañía: **Square**




• 1993
Secret of the stars
Compañía: **Tecmo**




• 1993
Ys IV: Mask of the Sun
Compañía: **Arc System Works**






**Los combates de Chrono Trigger** fueron por turnos, pero dependían de una barra de acción que se iba llenando mientras los personajes se movían.



**Los personajes, diseñados por Toriyama,** nos atraparon sin remedio. Sus motivaciones, sus relaciones... todo estaba muy bien argumentado. Además, el final podía variar según lo que hiciéramos.

## GBA y el espíritu del JRPG

El "Sello de calidad Nintendo" no solo significaba que los juegos llegan al mercado con unas cotas de excelencia palpables, sino que quienes dirigían la compañía eran personas que sabían de videojuegos y se involucraban en el desarrollo de los mismos. Con los 90 recién finalizados, y Game Boy Advance de estreno, se necesitaba un JRPG "como los de SNES" para la portátil. Así, con un equipo experimentado y el propio Hiroshi Yamauchi (tercer presidente de Nintendo) al mando del diseño, llegó **Golden Sun**. Camelot Software, que acaban de firmar Mario Tennis Aces, son los responsables de una de las trilogías más importantes de las portátiles de la casa... y también de las más valoradas de los JRPG.



**LOS PUZLES** salpican las diferentes entregas. No son difíciles, pero dan variedad a los juegos.

**LAS ESCENAS** de vídeo fueron muy punteras en la época. Era increíble ver algo así en GBA.



**EL DISEÑO "3D"** de los personajes y el mundo fue una de las señas de identidad.

cuando, de verdad, empezaron a ser considerados como un arte. El juego, firmado por el "equipo titular" de Square (Nomura, Takahashi, Sakaguchi, Uematsu y Kitase) tumbó varias barreras del videojuego. Por ejemplo, rompió la cuarta pared en la escena de la ópera, y además fue **un ejemplo de narrativa y jugabilidad que muchos otros juegos imitaron**. El éxito se sustentó en un elenco de personajes de lo más carismáticos, y las ventas acompañaron con 2,55 millones de unidades en Japón y otras 450 mil en el resto del mundo. Pero ojo, que si sumamos las revisiones posteriores, el juego llega a los 10 millones en total, una cantidad casi irrepetible en el género.

### Lo mejor de cada casa

Podríamos pensar que, tras el éxito de Final Fantasy VI (el último de la saga principal en Nintendo) Square podía relajarse. ¡Para nada! Como anticipando la fusión de 2002 (que dio origen a la actual Square Enix), realizaron un movimiento maestro fichando a Toriyama, el diseñador que dio carisma a los personajes de la gran saga rival. ¡Y no fue el único en llegar! Square también contrató a Horii, y juntos hicieron equipo con parte de los maestros de FF VI: Uematsu, Kitase y Sakaguchi. Así, **en 1995, llegó Chrono Trigger**, una magnífica rara avis de los videojuegos. Hablamos de una joya que mezcló un mundo mágico, superación, personajes increíbles, una jugabilidad muy pulida... ¡y variedad de finales! Fue tan

• 1994
Breath of Fire II
Compañía: **Capcom**




• 1994
Final Fantasy VI
Compañía: **Square**




• 1995
Chrono Trigger
Compañía: **Square**




• 1995
Lufia II: Rise of the Sinistrals
Compañía: **Neverland**







**El mundo cargado de detalle** es algo que hizo sobresalir a Chrono Trigger y que podemos ver claramente en el nuevo Octopath Traveler.




**Star Ocean** tuvo un combate singular. Usó elementos del JRPG, pero con combates en tiempo real, controlando a un solo personaje.

irrepetible que, pese a los 2 millones de unidades vendidas en Japón en los primeros dos meses, y la gran recepción en Estados Unidos (unos 300 mil juegos vendidos), no hemos visto una secuela... pero sí una reedición, en DS, que rozó las 800 mil copias vendidas.

## El fin de la época dorada

Enix y Square habrían estado encantadas de poner el broche a SNES, pero fue un estudio recién creado, tri-Ace, el encargado de hacerlo con su magnífico Star Ocean en 1996. Hablamos de un juego tan grande que tuvieron que comprimirlo para que entrara en el cartucho, en parte porque incluyó voces, algo inédito en aquellos momentos pero que, como tantas otras cosas, llegó para quedarse. Tras este lustro increíble, el género fue creciendo en 3D hasta los Xenoblade y compañía actuales, pero es en estos grandes clásicos en los que se mira el actual Octopath Traveler, y por eso nos enamora.



**+info**

**Akira Toriyama** es muy conocido por Dragon Ball. Su estilo es único, y ha participado en Dragon Quest, Chrono Trigger y Blue Dragon.

## Vuelta a las raíces en Nintendo Switch

Para entender Octopath Traveler debemos viajar a 2001. Final Fantasy gozaba de una popularidad inmensa, y Squaresoft produjo la película Final Fantasy: La Fuerza Interior... que costó casi 140 millones de dólares y fue un rotundo fracaso. Square se quedó tiritando, y su acuerdo con Sony ya no era suficiente. Así, volvieron a trabajar con Nintendo en nuevos títulos para GameCube y GBA, además de intentar buscar apoyo con otras compañías. Square tenía pérdidas, y fue su gran rival, Enix, la que la salvó. En 2002 se produjo una fusión histórica, y Square Enix empezó a explotar las sagas Final Fantasy y Dragon Quest en diferentes plataformas. Tras un intento de resucitar el rol de los 90, en 2012 lanzaron Bravely Default y, desde entonces, han intentado emular ese espíritu de los JRPG clásicos. Ahora lanzan Octopath Traveler, un juego con el aroma de Final Fantasy VI, al reunir desarrolladores de diferentes juegos y compañías para dirigir el renacer del JRPG más clásico. Sin duda, han acertado.



**EL COMBATE** es el clásico por turnos, pero con toques nuevos.



**EL MINI-MUNDO,** para ir de un lado a otro, recuerda al de los JRPG de los años 90.



**EL DISEÑO** es barroco, vamos por un mundo recargado con mimo en cada píxel.



**OCHO PERSONAJES** complejos y con sus motivaciones, herencia del JRPG clásico.

• 1996
Bahamut Lagoon
Compañía:
**Squaresoft**




• 1996
Dragon Quest VI
Compañía:
**Enix**



• 1996
Fire Emblem: Seisen no Keifu
Compañía:
**Intelligent Systems**

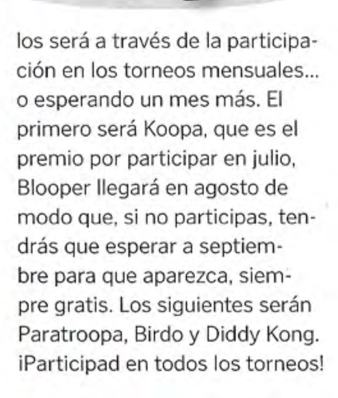


• 1996
Star Ocean
Compañía:
**tri-Aces**



# Consultorio

Enviad vuestras dudas a **revistanintendo@gmail.com** y este señor las traerá.



**Aitor Costa**

**En la eShop vi el E3, y en el de Ridley se ve a Mario y a Megaman morir, pero no en un combate normal, si no en uno real, y ¿por qué son tan agresivos los ataques de Ridley? ¡¡Gracias!!**



No mueren, Aitor, ¡los hará caer! La escena que viste es como se suele anunciar una nueva incorporación. Más trabajada que las de Wii U/3DS, eso sí. Está tan bien hecha, que más bien nos recordó al modo historia de Wii. El ataque es muy "bestia", efectivamente. Este Ridley va a ser un luchador muy a tener en cuenta. El mes que viene os hablamos más de él en la segunda entrega del reportaje sobre los personajes. No te la pierdas.

**Sara Cid**

**¡Hola Revista Nintendo! Quiero preguntar sobre los rumores de Blooper para Mario Tennis Open. ¿Son ciertos? ¿Habrá un DLC con Blooper? ¿Y será gratuito?**

¡Efectivamente! El mítico calamar, que lleva incordiando desde el primer Super Mario Bros., será el decimoctavo personaje del juego. Como habrás comprobado, tras la última actualización se han abierto nuevos interrogantes. Estos corresponden a los siguientes personajes confirmados, y la forma de conseguirlos será a través de la participación en los torneos mensuales... o esperando un mes más. El primero será Koopa, que es el premio por participar en julio, Blooper llegará en agosto de modo que, si no participas, tendrás que esperar a septiembre para que aparezca, siempre gratis. Los siguientes serán Paratroopa, Birdo y Diddy Kong. ¡Participad en todos los torneos!



## LA PREGUNTA DEL MES

**Gabriel Gutiérrez**

**Hola Nintenderos. Tengo dos preguntas que me dan mucho juego. La primera: al tener la Octo Expansion, ¿es obligatorio ser Octoling en Splatoon 2? La segunda: en la revista 309, en la página 68 (la sección de los periféricos) el Zapper del Duck Hunt es la N-ZAP 89. Querría saber si Nintendo se basó en este diseño para hacer la pistola de Splatoon. Gracias.**

Oficialmente se llaman "octarianos", y es una raza diferente a los inklings. La obligatoriedad de jugar solo existe en la aventura de la Octo Expansion Una vez reunimos los 4 chismes, y acabamos con el jefe final, ya podremos controlarlos, además, en el multijugador. A partir de ese momento, podremos elegir entre las dos razas... ¡que se van a enfrentar entre sí! Para celebrar el primer aniversario de Splatoon 2, vamos a tener un combate temático muy especial. La competición dará comienzo a las 13:00 h del sábado 21 de julio y terminará a las 13:00 del domingo 22. Ojo, que podréis jugar como octarianos aunque no tengáis la Octo Expansion. Con respecto al arma, efectivamente, la N-ZAP 89 está basada en el mítico Zapper de NES.



**Este arma de Splatoon 2 está basada en el mítico periférico Zapper, la pistola de NES.**

**Joaquín Sessé**

**Hola, amigos. En vista de que Nintendo va a sacar nuevos mandos de GameCube con motivo del lanzamiento de Super Smash Bros. Ultimate, me gustaría saber si esos mandos van a ser retrocompatibles con la propia GameCube, pues es difícil encontrar mandos originales para la genial consola de 128 bits. Gracias y enhorabuena por la revista.**

Van a tener exactamente la misma conexión y serán compatibles, Joaquín. De hecho, para conectarlos a Swicth hará falta un adaptador de GameCube a USB.

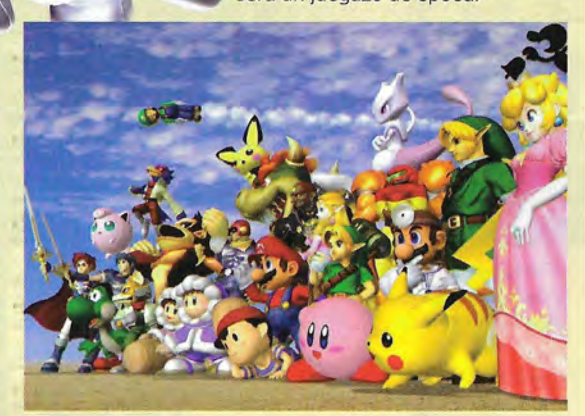
# Nintendo®

## EL TEMA DEL MES

### Modo historia en Super Smash Bros. Ultimate

Este tema os trae de cabeza. Sois muchos los que os estáis haciendo la misma pregunta. A todos os encanta el súper plantel de luchadores pero... ¿volverá el modo historia? Refresquemos un poco la memoria...

En N64, básicamente lo que hubo para un jugador fue un modo arcade, con fases de bonus, y la lucha final contra la "Master Hand". En GameCube, Melee trajo consigo un modo aventura muy plataformero. Pero fue en Wii donde, con Brawl, llegó el épico y maravilloso Emisario Subespacial. ¡Fue una pasada! Las escenas de vídeo tuvieron tanta calidad, que hubo que comercializar el juego en un DVD de doble capa. Fueron tan buenas... que los usuarios las fueron compartiendo online. Ante esto, Sakurai reaccionó muy decepcionado. Según confesó, trabajaron mucho en ellas como recompensa al jugador, pero al verlas en internet, ya no les sorprenderían en el juego. Así, ¡decidió dejar de trabajar en el modo historia de Wii U y 3DS! Se acerca la edición de Switch... y pocas pistas tenemos sobre si el genial creador ha cambiado de parecer o no. En cualquier caso, tenga o no un gran modo para un jugador (más allá de algo como la Smashventura de 3DS) será un juegazo de época.





**Aún no sabemos si el nuevo Smash Bros. tendrá un modo historia tan impactante como el del Wii.**

Timmy

**Hola RON. ¿Es verdad que habrá una versión de Pokémon Let's go Pikachu y Let's go Eevee que vendrá con la Pokéball Plus y un peluche de Pikachu o Eevee dependiendo de la versión?**

Ambos juegos se podrán comprar en pack con la Poké Ball Plus o adquirir de forma independiente. Lo de regalar peluches dependerá de cada establecimiento, pero no hay nada oficial. En cualquier caso, lo que sí es seguro es que cada Poké Ball Plus traerá el Pokémon Mew, que no se podrá conseguir de otra forma.



Adrià Silva

**¡Muy buenas! Sois los mejores, mes a mes me fascináis con vuestra revista. Mario Kart 8 DX es un juegazo, pero todo el grueso del juego ya estaba en Mario Kart 8 para Wii U. Por eso me pregunto si van a sacar otro Mario Kart nuevo para Switch. Un abrazo.**

La jugada ha sido increíble, ya que hemos tenido Mario Kart en Switch desde prácticamente el primer día y, efectivamente, al ser una reedición, no queda para nada descartado que en un futuro podamos tener un nuevo Kart exclusivo de Switch. Hablamos de la consola de más éxito de la historia, así que sería realmente extraño que fuera la primera consola de Nintendo, desde SNES, que no tuviera su propia edición. Eso sí, ¡ten paciencia!

"Extrauniverse"

**Hola RON, tengo dos preguntas. La primera es sobre Tunic, ese juego "a lo Zelda", protagonizado por un zorro. ¿Llegará a Switch? La otra es más personal. Quisiera saber qué hace falta para llegar al periodismo de videojuegos, ya que es mi sueño y estoy a un año de terminar bachillerato. Gracias, un saludo**

Tunic recuerda, sobre todo, A Link Between Worlds y tiene muy buena pinta, es verdad. De momento, solo han dicho que llegará a PC y "consolas"... Confiemos en que Switch sea una de ellas. En cuanto al periodismo de videojuegos, pues, como para cualquier otra rama, lo ideal es que estudies periodismo, pero lo indispensable es que aprendas a comunicar muy bien y adquieras muchos conocimientos sobre el tema. Y un buen nivel de inglés. Entre tanto, no dejes de jugar... ¡y a por ello!



## ¡PARTICIP@!

**Si tienes cualquier duda sobre el universo Nintendo, escríbenos a**

**revistanintendo@gmail.com**



# El cofre de los Lectores

**El lugar al que llegan todos vuestros correos se abre un mes más, suena la melodía de Link... ¡y mirad cuántos tesoros escondía!**

## VUESTRAS COLECCIONES

Otro mes en el que no podemos hacer otra cosa que agradeceros por vuestro amor por Nintendo. ¡Qué cantidad de cosas tenéis! Gracias también por los correos.



Sergio Montes



Eric López



Bryan Torre



Thyago



Iago Martínez



Dani Segura



David Valencia

## LA CARTA DEL MES

Pablo Correa, 12 años.

Hace 4 años tuve MI primera consola, que fue la Nintendo 2DS, aunque mucho antes de eso tenía la Wii. ¡No me lo podía creer! Aunque yo en esa edad no tenía tanto interés en el mundo 'gamer'. La Nintendo 2DS venía en un pack junto con New Super Mario Bros. 2, y nunca imaginé que me viciaría tanto. Todos los días jugando solo, con amigos, o con mi hermano, que más tarde también tuvo una 2DS. Entonces, un día entré con mi abuela a un kiosko al lado de mi casa y vi la luz (¡vuestra revista!). Le dije a mi abuela que si podía comprarla y finalmente volví a mi casa a leerla. Me pareció muy interesante el cómo los videojuegos se extendían más allá de la consola.

Desde entonces compro en ese kiosko vuestra revista cada mes. El hombre de la tienda casi siempre que me ve ya sabe lo que quiero.



Pablo

## CURIOSIDADES

**Joaquín Sessé** nos envía esta interesante lista de juegos que le gustaría que se hiciesen. ¡Pues algunos tienen buena pinta! Igual hasta alguno acaba llegando.

- **Waluigi's Island** (3DS)
- **Peach & Daisy** (3DS)
- **Boo Haunted House** (3DS)
- **Hotel Dusk 3: Boulevard Of Dreams** (3DS)
- **F-Zero 3000** (Switch)
- **F1 FIA World Championship** (Switch)
- **Wario World 2** (Switch)
- **Castlevania: Whip of Destiny** (Switch)
- **Castlevania: Dracula's Wish** (3DS)
- **Back To The Future Trilogy** (Switch)
- **Probotector 3** (Switch/3DS)
- **Diddy Kong's Jungle Adventure** (Switch)

**Sergio Ríos** (11 años) se ha fabricado su propio escudo hyliano de cartón. Igual le encuentra utilidad en el Taller de Nintendo Labo... ¡preséntate al concurso! (Página 7)

# El MURAL del castillo

**Está claro, entre nuestros lectores hay muchísimo talento, ¡incluso a edades muy tempranas! Mario, Zelda, Splatoon y Pokémon siguen siendo, un mes más, los reyes de vuestra inspiración.**


Isolda, 11 años



Adrián Fernández, 14 años


Álvaro Marín, 7 años


Carla, 8 años



Gabriel Mosqueda



Héctor, 11 años


Hugo, 5 años

Antonio J. Glez. Ríos, 11 años


Raúl Bote, 8 años



Iago Martínez, 10 años


Laura Acedo, 15 años



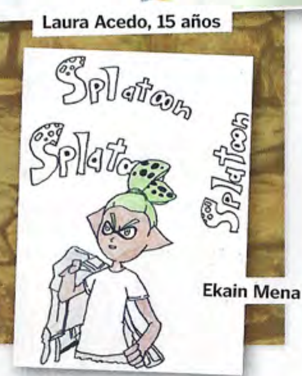
Rosana, 11 años


Mikel, 14 años


Marco Ciatelo, 11 años



Diego Galindo, 10 años



Ekain Mena

## LOS ARTISTAS DEL MES




### Brais, 11 años

¡Hola nintenderos! Soy un friki de nintendo de primera categoría, sobre todo de Super Mario. He contagiado a cinco personas de mi clase y ahora nos compramos la revista todos los meses. Os mando este dibujo de Super Mario hecho con acuarela, espero que os guste. ¡Felicidades por los 310 números!

### Izankart

¡¡¡Hola!!! Este último mes se lanzó la Octo Expansion, la cual es un gran DLC, y para celebrarlo, hice un Octariano en su versión "calamar" con su gran y señorial bigote. No me resistí, y también hice un Inkling, espero que os mole :D



## ¡TÚ ERES LA ESTRELLA!

**Queremos más tops, preguntas, críticas, fotos, dibujos... Siempre leemos todos los mails, y nos encanta cómo sentís el universo Nintendo.**

**Todo a:**
**revistanintendo@gmail.com**

# FORTNITE

La estrategia que en una batalla es clave para la victoria, en otra puede ser la mejor manera de suicidarte. Para que esto no sea un problema, aquí te traemos los secretos de cada modalidad.

## ¡TODOS LOS SECRETOS DE NUESTROS CAMPEONES!

Apenas ha pasado el primer mes de Fortnite en Switch y ya te traemos esta genial guía de combate para que consigas ser el último en pie. Antes de repasar en detalle cada modo de juego, toma nota de estos consejos esenciales.

### Mejor con auriculares



Sin un buen sonido, tendrás una desventaja brutal. Es primordial **poder oír los pasos de un enemigo** que se acerca o que ronda por tu mismo edificio. Por no hablar de los cofres, que están bastante escondidos, y solo los puedes localizar **si oyes esa musiquilla** celestial que emiten.

### Apartamento con vistas



Si vas a aterrizar sobre una ciudad, **busca el techo del edificio más alto** y entra rompiendo el tejado. Las plantas superiores suelen estar cargadas de armas y munición. Esta posición elevada te da además la ventaja de observar al resto y poder calcular tu próximo movimiento.

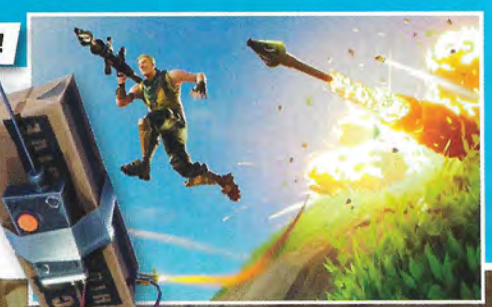
### A esquiar por la montaña



Al descender por una colina podemos perder toda la salud en el impacto contra el suelo, o quedar muy dañados a merced de un único disparo del rival. Para minimizar este daño, o incluso eliminarlo por completo, **gira el stick hacia la colina para deslizar contra la pared.**

### ¡Esos fuegos artificiales!

Consigue armamento pesado y no permitas que nadie se esconda de ti. Lanzamisiles, granadas y otros explosivos, son especialmente efectivos contra los fuertes enemigos. Si además **los cuelas dentro de la construcción, también harás bastante pupa** a los que se refugian.



### Preparado para la batalla

**Procura equilibrar tu mochila** con armas para corto, medio y largo alcance (además, de vendas y/o botiquines). De nada sirve cargarte de pistolas y escopetas, por muy especiales que sean, si el combate es a media distancia: el rival te fulminará con su fusil.






pág 74 Mario Tennis Aces
Conviértete en un as de la raqueta visitando la nueva academia de tenis de nuestros expertos.





pág 78 Splatoon 2
Seguimos repasando las novedades y dándote todas las claves para que triunfes en los nuevos mapas.



# EL LLANERO SOLITARIO

El modo "En Solitario" es un todos contra todos de toda la vida. 100 jugadores luchando por ser el último en pie. Aquí no hay concesiones ni ayudas de ningún compañero, pero no nos pongamos nerviosos... ¡Tenemos esta guía de supervivencia!

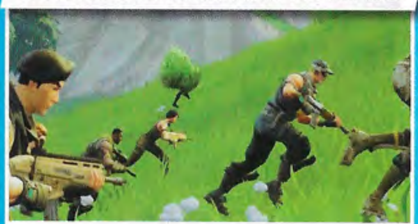
## ATERRIZAJE EN SOLITARIO





Busca una **colina bien alta** junto a alguna ciudad. En casi todas hay armas, o incluso cofres. Si un rival vuela ya más bajo que tú, y con el mismo destino, saca el ala delta e improvisa otro aterrizaje. Caer en una ciudad es jugársela a que otros encuentren armas antes que tú.

## CUIDADO CON EL TIRO AL PLATO



Procura **desplazarte siempre pegado a las colinas** y nunca corras en campo abierto, aunque sea el camino más corto hacia tu destino. Si te ves obligado a hacerlo, y te disparan, averigua desde dónde vienen las balas para **ir construyendo paredes** a tu paso a modo de barrera.

## NO ANUNCIES TU ESCONDITE



**No construyas fuertes para refugiarte, hasta que quedéis pocos** y estéis ya en el ojo de la tormenta al final de la partida. Hacerlo antes solo hará que reveles tu posición, y que un rival se esconda a esperar que salgas cuando venga la tormenta. Es mejor refugiarse en un edificio.

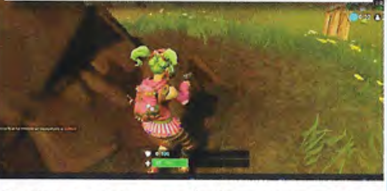
## COMO QUESO PARA RATONES





Usa cebos y sírvete del oído para saber cuándo se acerca alguien. **Los cofres son un cebo genial**, así como las armas pesadas, o el botín de un rival caído. **Escóndete con el punto de mira preparado**, o deja un explosivo remoto para activarlo en cuanto aparezca alguien y seguro que cobras una pieza.

## AHORA ME VES, Y AHORA NO



En pleno combate a media distancia, **construye un par de paredes junto a una colina o edificio**. El rival no sabrá si sigues ahí, si has huido, o si solo has cambiado de posición. Si haces una escalera rápido, incluso puedes subir a la montaña y darle desde arriba sin que te vea.

## NO SEAS UN BUITRE A LO LOCO



**Cuidado al saquear el botín de un rival caído** en combate. A menudo, el mismo que lo eliminó sigue esperando a que aparezca otro rival atraído por las armas, escudos y demás objetos de valor. **Mejor espera un poco** y puede que sea él mismo el que caiga en su trampa.

## EVITA QUE SIGAN TU RASTRO



Si ves algún rival rondando la misma ciudad que tú, **cierra las puertas que vayas abriendo** para que no pueda sospechar que alguien dentro. Es esencial si piensas usar algún cebo, o esperar detrás de la puerta. **Afina el oído para saber si entra atravesando el techo** o la pared.

## ¿Sabías qué...

...cuanto más arriba apuntes, más daño haces? Lo ideal es apuntar entre el pecho y la cabeza. ¡Acabarás con tu rival de un tiro!

## SILENCIOSO COMO UN NINJA



El sigilo puede ser tu mejor arma. Si hay un rival por la zona, o si lo tienes en el punto de mira, pero sin un arma efectiva a largo alcance, **desplázate siempre agachado** para que no pueda oír tus pasos. **¡Y no cambies de arma, que se oye!**

# ESCUADRÓN DE BATALLA

Los escuadrones, el modo estrella del multijugador cooperativo de Fortnite. Te juntas con tres amigos, os metéis en la misma sala, y ya está formado el cuarteto de guerra. Tus compañeros siempre están localizados en el mapa, así que, ¡no te pierdas!

## COMUNÍCATE CON TU EQUIPO

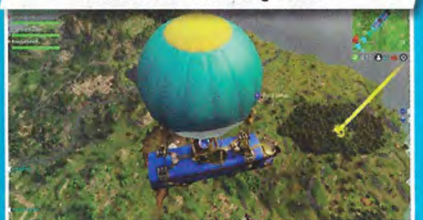


Casi cualquier auricular con micrófono sirve para el genial chat de voz nativo de este juego. **Poder hablar con tus compañeros te da una grandísima ventaja** sobre el resto de equipos, ya que muchos jugadores entran solos, y son emparejados con gente que ni siquiera habla su idioma. Y si tienes al típico de "no puedo hablar ahora porque tengo gente durmiendo a mi lado"... ¡que se lleve la Switch al salón!

## MEJOR SI VAS EN CUADRILLA

Para jugar en Escuadrones, lo ideal es hacerlo acompañado de tus amigos y entrando todos en la misma sala (máximo cuatro). Si estás tú solo, pero igualmente te apetece jugar en equipo, entra mejor en los modos "Duelo Definitivo" o "50 contra 50". Allí hay más compañerismo y mucho más juego en equipo. Entrar solo en Escuadrones, es casi como jugar en solitario.

## REUNIÓN DE EQUIPO



Poneos de acuerdo antes de empezar, para ver cuál de los cuatro pone el marcador en el mapa, y aterrizad todos cerca unos de otros. Además, en el lobby también funciona el chat de voz, así que **no os lancéis a lo loco, y planead en conjunto los primeros pasos** de cada batalla.

## LA UNIÓN HACE LA FUERZA



Como cuando se lo gritas a la pantalla en las pelis de miedo... ¡No os separéis! **Procurad estar los cuatro siempre en la misma zona.** De esta manera sois más fuertes ante una posible batalla, y podéis socorrer al compañero caído antes de que lo eliminen definitivamente.

## COMO BUENOS HERMANOS



Compartid el armamento y los objetos de escudo y salud, sobre todo al comienzo. Si has encontrado un cofre, o una zona bien provista, habla por el chat y pregunta quién no tiene armas aún. **No dejes que un compañero llegue a una batalla sin tener al menos un revólver.**

# LA PAREJA DE ORO

En la modalidad "Dúos" puedes hacer uso prácticamente de todos los consejos tanto de modo solitario como, sobre todo, de escuadrones. Si por algo destaca este modo, es por el ser en el que requiere de mayor compenetración en el equipo. Al ser solo dos, una sola baja ya deja al equipo en total desigualdad frente al resto. Tres contra cuatro todavía tienen opciones, incluso dos contra cuatro aún pueden curarse mutuamente. Pero uno contra dos... Trazad bien la estrategia a seguir, y preocupaos tanto por el compañero como por vosotros mismos. Si vais por libre, la victoria nunca estará a vuestro alcance.





**¡Recuerda que podéis curaros!** Construye varias paredes en cada batalla. Así, si uno cae, puede ocultarse hasta que el otro acabe con el enemigo.



**No os perdáis de vista.** El resto de parejas van prácticamente de la mano, así que no les brindes la ventaja de ser 2 contra 1. ¡No olvides los cascos!

## ¿Sabías qué...

...puedes llegar a tener el 100% de escudo? Consume primero dos pociones pequeñas y luego una grande. ¡Si lo haces al revés, no te deja!



## ¿Sabías qué...

...los disparos del rifle de francotirador tienen caída? Como lo oyes, así que procura apuntar un poco más arriba de tu objetivo.

# ESTO ES LA GUERRA

Si en escuadrones el equipo es de cuatro, hay otro modo de juego extra que va variando con cada actualización. Cuando se llama "50 contra 50", está claro... solo dos equipos y las mismas reglas que en escuadrones. Pero a veces tenemos uno llamado "Duelo definitivo" en el que hasta ahora hemos tenido dos divisiones distintas: 5 equipos de 20 y 8 equipos de 12. Aquí el ojo de la tormenta no se cierra hasta el final, sino que se queda a la mitad de tamaño y gana el equipo que más jugadores tenga con vida al final de la cuenta atrás. Podemos permanecer escondidos y aportar un punto a nuestro equipo cuando el crono llegue a cero, o salir y ayudar al equipo a base de causar bajas en los equipos rivales. Decidamos lo que decidamos, veamos estos consejos de nuestros expertos para tener claros los puntos clave.

### CUANTOS MÁS, MEJOR



Pégate siempre al grupo más grande de compañeros. Aquí abundan las batallas campales entre ejércitos, y siempre va a ser más fácil ganar una batalla si tu equipo es superior en número. **Aterriza donde lo haga la mayoría** y no te separes demasiado del grupo.

### ES LA HORA DE CONSTRUIR



Si en el modo individual hemos aconsejado no construir fuertes hasta el final de la partida, aquí eso es bastante distinto. Los combates pueden ser de hasta 50 contra 50, por lo que **construir una buena fortaleza se hace indispensable** para poder sobrevivir a la batalla.

### MÉDICOS SIN FRONTERAS



Es de **vital importancia que revivas a los compañeros caídos** siempre que puedas. El equipo que llegue al final con más miembros, gana la partida. Además, si no los curas, y perecen, luego no quedará nadie en pie para curarte a ti. Si eres tú el que cae, corre a ponerte a salvo.

### EL FRANCOTIRADOR




Aprovecha el inicio de la partida para **saquear todos los edificios que puedas** en busca de un arma de largo alcance, y algún que otro explosivo. En este modo, la mayoría de batallas se libran de un fuerte a otro, y gana el que más capacidad de destrucción a distancia tenga.

### INFO: NO ERES RAMBO




No te hagas el héroe. **Nadie entra solo en la zona enemiga y acaba con todos.** Eso solo pasa en las pelis americanas. Como mucho podrás eliminar a uno, y encima lo curará algún compañero. Pero a ti nadie podrá curarte allí dentro. Solo causarás una baja real: la tuya.

### JUEGA CON CABEZA



Si ves compañeros en plena batalla, no corras a unirte a ellos. Los rivales no saben que has llegado, así que **aprovecha tu posición y usa el factor sorpresa.** Escondido podrás saber cuántos son, si puedes colarte silenciosamente por detrás y eliminarlos, o derribar su fuerte con explosivos.

# PATIO DE JUEGOS



**Es como un entrenamiento,** que te permite practicar desde la puntería a la construcción de defensas. Si eres nuevo es Fortnite es tu oportunidad de mejorar.

El nuevo "Patio de Juegos" nos da la oportunidad de entrenar nuestra destreza en la construcción, sin la presión de una batalla real. Ya no hay excusas para no ser capaces de construir un fuerte en cuestión de segundos mientras un rival nos dispara... ¡Podemos entrar aquí y no parar hasta conseguirlo! Y no solo eso, si nos juntamos con amigos, podremos practicar también nuestra puntería gracias al fuego amigo, disponible solo en este modo. Podemos practicar a un blanco en movimiento, desde lejos con un rifle, a un rival que no para de saltar... solo tenemos que pedirle a un amigo que nos sirva de diana. Y todo esto sin límites, ya que tenemos vidas infinitas, y mogollón de armas, munición y recursos. ¡Todo un centro de entrenamiento dentro de Fortnite!

PRIMERA PARTE

# MARIO TENNIS Aces

¡Bienvenidos a la academia de tenis más molona! En esta primera clase os enseñamos los fundamentos básicos del deporte de moda en Switch. ¡Vamos, Mario!

## ¡SALTA A LA PISTA!

La superficie de juego determina el ritmo de los partidos. La más lenta es tierra batida, seguida por la pista dura y la de hierba. Tened siempre esto en cuenta a la hora de pensar una estrategia de juego. En el caso de las pistas especiales, algunas de ellas incluyen elementos extra, como el mástil del barco. No los perdáis nunca de vista y aprovechadlos siempre que podáis para sacarles el máximo partido y obtener ventaja.

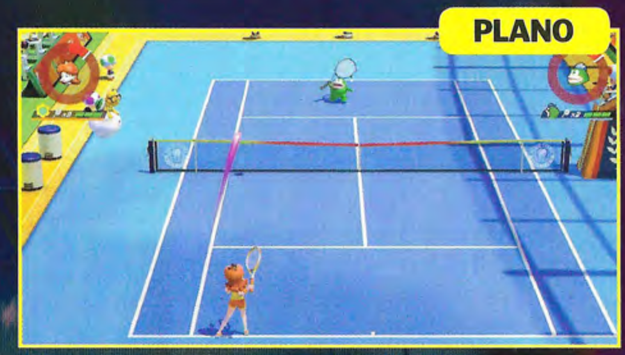




**En tierra batida funcionan muy bien golpes como las dejadas o las bolas cortadas.** En superficies más rápidas, como dura o hierba, el bote de la bola es mayor, lo que favorece el juego potente.

# GOLPES BÁSICOS

El primer paso para convertirse en un as de las pistas es tener un **control total de los cinco golpes básicos**. Pero no basta con saber ejecutarlos, también es muy importante saber **en qué momento del punto recurrir a cada uno de ellos**. Para lograr una efectividad total también hay que tener en cuenta las características de nuestro jugador y las del rival. Pero tranquilos, una vez que estéis familiarizados con todos estos conceptos será mucho más fácil que "leáis" los partidos de forma sencilla, lo que os permitirá defender con menos esfuerzo y sorprender al rival constantemente. Muy atentos, que en este cuadro os explicamos estos golpes y os damos unos valiosos consejos para usarlos bien.




**➲BOTÓN Y.** Este golpe es muy efectivo gracias a su alta velocidad y a su reducido efecto. Ideal para pillar al rival a contrapié.




**➲BOTÓN A.** En el golpeo liftado la bola se eleva bastante tras tocar el suelo. Buscadlo en tiros cruzados con el rival al fondo de la pista.




**➲ARRIBA + X.** Si el adversario sube a la red, una gran manera de superarlo es lanzando un globo que pase por encima de su cabeza.




**➲BOTÓN B.** Se trata de una bola lenta, pero profunda y con efecto. Resulta ideal para calmar el ritmo y recuperar la posición.




**➲ABAJO + X.** Si el contrario está detrás de su línea de fondo, este recurso puede sorprenderle con una bola que se queda "muerta".

# DOMINA EL SAQUE

Sacar con fuerza y precisión es vital para llevar la iniciativa en los juegos en los que servimos. La clave para hacerlo está en **golpear la bola cuando esté en el punto más alto**. Además, antes de servir podemos desplazarnos lateralmente para variar la trayectoria de la pelota y despistar al rival. Nuestro consejo es que, para complicar su resto, **no hagáis siempre el mismo saque**. ¡Probad con distintos botones y posiciones en cada ocasión!




**➲Tener un buen saque** nos convierte en un jugador mucho más difícil de vencer. ¡Practicadlo mucho!

# ECHA EL RESTO

Cuando le toca sacar a nuestro adversario, devolver su servicio, o restar, se convierte en un golpe clave, ya que de él depende en gran medida el posterior desarrollo del punto. Si hacemos un mal resto es muy posible que su siguiente lanzamiento sea definitivo. Sin embargo, una buena devolución equilibra las fuerzas y nos permite afrontar el punto en igualdad de condiciones. **Lo más importante para conseguir un buen resto es la anticipación.** Fijaos siempre muy bien en la manera de sacar de vuestro rival para intentar adivinar sus intenciones. Así, y antes de que efectúe su servicio, podréis corregir ligeramente vuestra posición en la pista, esperando la pelota en un lado en concreto y a diferentes distancias respecto a la línea de fondo. Si lo hacéis bien, **la bola irá directa a vuestra posición, haciendo que el golpeo sea mucho más cómodo y controlado**, ya que no tendréis desplazaros rápidamente hacia ella para alcanzarla.



**¡No olvides provocar!** Si pulsas cualquier botón de tiro antes del saque, rival harás una señal muy molona y conseguirás un resto más fuerte.




**Puedes restar con cualquier golpe.** Si el saque es potente os aconsejamos un resto cortado. Si es lento, atacad con un tiro plano o liftado.

# EL MODO REALISTA

Ahora que tenéis un control total de los golpes básicos con el mando, es hora de demostrar que sois capaces de darlo todo con el brazo . El modo realista nos invita a **utilizar el Joy-Con como si fuera una raqueta**... ¡y esconde mucho más de lo que aparenta! Si aprendéis a realizar bien los movimientos os esperan unos partidos realmente emocionantes. Nuestro primer consejo es que, para jugar, **os pongáis de pie y coloquéis el cuerpo ligeramente de lado**, ya que esto os permitirá realizar los golpes con mayor naturalidad. Otra de las claves es el armado. Para garantizaros un buen lanzamiento, preparad lo antes posible (llevando el brazo ligeramente hacia atrás, a la altura del cuerpo) y golpead la bola justo cuando la tengáis bien cerca. Ah, **¡y no olvidéis girar el cuerpo y el brazo al lado contrario si la bola viene a vuestro revés!** Una vez tengáis dominados estos movimientos básicos, probad a realizar diferentes trayectorias con el brazo y a efectuar giros de muñeca en el momento del golpeo. Veréis qué fácil es controlar la velocidad de la bola y marcaros efectos imposibles.



**El movimiento automático está bien,** pero nuestro consejo es que uséis el stick para moveros libremente. Así no habrá quién os tosa en la pista.




**Uno de los golpes más efectivos en este modo es el globo.** Para hacerlo, armad el brazo bien abajo y efectuad un movimiento hacia arriba.




**Preparar el golpe con tiempo** hace que nuestro golpeo sea más potente. Intentad siempre adivinar las intenciones del rival para situaros bien.



# TIPOS DE PERSONAJES

Los tenistas se dividen en seis clases. Los generales son los más equilibrados, por lo que son ideales para empezar a jugar. Los rápidos tienen una gran velocidad, los técnicos destacan por su capacidad de colocar la bola en los extremos de la pista y los pícaros confunden a sus rivales imprimiendo endiablados efectos. Por último, los potentes asombran por la gran fuerza de sus golpes, mientras que los defensivos son auténticos expertos en devolver todas las bolas desde el fondo de la pista. Elegir uno u otro depende del gusto de cada jugador, por lo que os recomendamos que probéis todos para ver con qué estilo de juego os sentís más cómodos en la pista.

## GENERALES



**MARIO**

**Es el héroe del modo aventura, y un tenista muy equilibrado.**



**DAISY**

**Esta jugadora es ideal para jugar desde el fondo de la pista.**

**LUIGI**

**Tiene un golpeo menos potente que Mario, pero es más efectivo atacando en la red.**



## RÁPIDOS

**YOSHI**

**Su rapidez no está reñida con la potencia de sus golpes, que es considerable.**



**TOAD**

**Una auténtica bala, aunque golpea con poca fuerza..**

## TÉCNICOS

**TOADETTE**

**Una jugadora ideal para disputar partidos de dobles.**



**PEACH**

**Es difícil de dominar, pero es una tenista formidable.**

## POTENTES

**CHOMP**

**Es uno de los tenistas más efectivos.**





**WARIO**

**Muy fuerte, pero su velocidad es reducida..**

**BOWSER**

**Destaca por su gran potencia de golpeo.**

**DONKEY KONG**

**El jugador potente más equilibrado.**



## PÍCAROS

**BOO**

**Sus tiros cortados con efecto son imbatibles.**



**ESTELA**

**Muy rápida y eficaz lanzando tiros curvados.**

## DEFENSIVOS

**WALUIGI**

**Una auténtica pared. Meterle un punto es toda una odisea.**

**BOWSY**

**Seguridad en estado puro. ¡De lo más completo!**



# Splatoon 2

## ¡SE INAUGURA EL GRAN HOTEL CAVIAR!

Llega el verano y en Cromópolis también hay ganas de piscineo. Pero ojo con tirarnos al agua, que no es muy buena idea... Mejor conformamos con las vistas y dejar los baños a los parientes de nuestro amigo M. Duso.

La tranquilidad y el relax de este resort vacacional, son cosa del pasado... Nuestros calamares adolescentes favoritos han puesto sus ojos sobre su enorme azotea, y ya no hay quien les convenza de que no es un escenario perfecto para sus batallas de tinta. Entre otras cosas, porque no les falta razón... **El nuevo mapa tiene de todo**, y para todo tipo de armas y estilos de combate. Un mogollón de desniveles, mil y una esquinas tras las que ocultarse, varias rampas, zonas de caídas al agua, puentes de reja, un montón de territorio impermeable... ¡no le falta detalle!



**Estos Inklings sí que saben...** han esperado al verano para irrumpir en este escenario tan refrescante.

**Sin una zona central evidente,** los combates se reparten por todo el escenario. El que mejor domine esquinas y escalones, gana.



# GRANDES NOVEDADES EN EL ARSENAL

La familia sigue creciendo, y ya no solo con variaciones en los kits de secundaria y especial, que también molan, sino que este mes tenemos además dos incorporaciones totalmente nuevas. ¡Qué disparate de colección!

## PARATINTAS MAXI B

Su alcance y su potencia son pura destrucción. Unos escopetazos que sueltan tanta tinta que nos vacían el tanque en pocos disparos. Eso sí, tiene un ritmo de disparo bastante lento, pero es que no se puede tener todo... El descomunal escudo que desplegamos si dejamos pulsado el gatillo, es una pasada y podemos lanzarlo hacia delante si lo pulsamos un poco más, para que nos sirva de barrera mientras avanzamos y disparamos.

- **Arma secundaria:** **Telón de tinta**
- **Arma especial:** **Ráfaga deslizante.**



## BAMBUFUSIL 14 – II

La carga de disparo de esta variedad de cargatintas es casi instantánea, aunque esto perjudica a su potencia de impacto. Su alcance es de locos, y, como el bambú pesa tan poquito, nos aporta una rapidez de movimiento endiablada. ¡A correr!

- **Arma secundaria:** **Nebulizador**
- **Arma especial:** **Ráfaga rápida.**

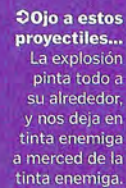


## AMETRALLÓGRAFO

Original donde los haya, este nuevo modelo del catálogo de Jairo nos invita incluso a la nostalgia con su genial diseño. ¿Quién no tuvo uno de estos bolígrafos de colores en el colegio? Además novedades estéticas, nos presenta una variedad en el disparo nunca vista. Cuesta un par de segundos cargar su disparo a tope, pero el resultado al soltar el gatillo es genial. Comienza con una ráfaga de corto alcance, aunque muy dañina, y poco a poco se acelera como una ametralladora, y su alcance se multiplica hasta la locura.

- **Arma especial:** **Nebulizador**
- **Arma especial:** **Propulsor.**

**Sorprende a tus rivales** con su disparo "in crescendo". ¡Nadie se espera que acabe llegando tan lejos!





**Ojo a estos proyectiles...** La explosión pinta todo a su alrededor, y nos deja en tinta enemiga a merced de la tinta enemiga.

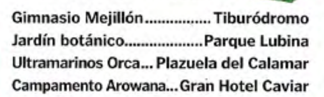
## DERRAMATIC TURBO

Su mastodóntico tanque de tinta nos permite disparar hasta 13 proyectiles que lo pintan todo tras explotar allí donde impactan. Su alcance es una pasada en línea recta, pero además podemos dispararlo en parábola, para que la bomba de pintura llegue aún más lejos. Tanta ventaja tiene su contrapunto en un fino disparo, que nos obliga a afinar la puntería para poder acertarle al rival. Nada que no se arregle si aprovechamos su explosión final, apuntando a los pies del rival. ¡Incluso podemos dañar a varios Inkling con un solo disparo!

- **Arma especial:** **Aspersor**
- **Arma especial:** **Lanzapompas.**

# CAMBIA LA ASIGNACIÓN DE MAPAS

De nuevo hay rotación de escenarios y, como es costumbre ya, la nueva incorporación es la única que repite en todas las modalidades. Cojamos papel y lápiz, y a anotar en cada mapa el equipamiento y armas favoritas.

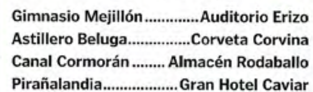


## PINTAZONAS

Domina la zona y aguanta hasta agotar el contador.

| | |
|---|---|
| Gimnasio Mejillón | Tiburódromo |
| Jardín botánico | Parque Lubina |
| Ultramarinos Orca | Plazuela del Calamar |
| Campamento Arowana | Gran Hotel Caviar |

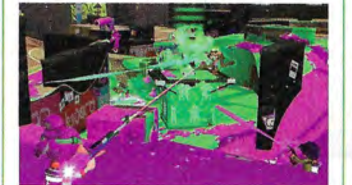


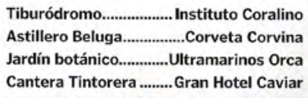


## TORRE

Súbete a la torre y defiéndela hasta llegar a la base rival.

| | |
|---|---|
| Gimnasio Mejillón | Auditorio Erizo |
| Astillero Beluga | Corveta Corvina |
| Canal Cormorán | Almacén Rodaballo |
| Pirañalandia | Gran Hotel Caviar |





## PEZ DORADO

Hazte con este super arma y deposítala en el pedestal.

| | |
|---|---|
| Tiburódromo | Instituto Coralino |
| Astillero Beluga | Corveta Corvina |
| Jardín botánico | Ultramarinos Orca |
| Cantera Tintorera | Gran Hotel Caviar |



## ASALTO ALMEJA

Reúne 10 almejas, rompe la barrera rival y hártate a encestar.

| | |
|---|---|
| Barrio Congrio | Torres Merluza |
| Puerto Jurel | Galería Raspa |
| Plazuela del Calamar | Estadio Ajolote |
| Pirañalandia | Gran Hotel Caviar |



# El consultorio del Profesor Kukui



## ¡La sección en la que el experto Profesor Pokémon de Alola os resuelve todas vuestras dudas!

Para ponerse en contacto con nosotros solo tenéis que escribirnos a:
revistanintendo@gmail.es

### ¿Remixes en los remakes?

Raúl Martínez

**¡Hola! Me gustaría hacerle una pregunta: ¿se sabe si para Pokémon Let's Go, Pikachu! y Let's Go, Eevee! se hará un remake de la banda sonora de Azul/Rojo/Amarillo, o se volverá a utilizar la música de los remakes de Rojo Fuego/Verde Hoja de GBA? ¡Tengo ganas de escuchar nuevas versiones de mis canciones favoritas!**

¡No te imaginas las ganas que tengo yo de volver a escuchar canciones como el tema del combate contra el rival, o la canción de Pueblo Lavanda, pero en Switch! Como ya vimos en la Treehouse del pasado E3, los temas que se escuchan en las primeras rutas y en el Bosque Verde no son exactamente los mismos, y han sido reversionados para estos nuevos juegos, por lo que estoy seguro de que también ocurrirá lo mismo con el resto de canciones. Lo que sí estaría genial, es que también se pudiesen escuchar las canciones originales con algún objeto del juego, como ocurría en los remakes de Pokémon Plata Soulsilver y Oro Heartgold, al utilizar el Lector GB de Ciudad Azulona. No se nota mucho que soy un nostálgico... ¿no?



### Probando a Mimikyu

Max Mad

**¡Alola otra vez! Uno de mis Pokémon favoritos en competitivo es Mimikyu. Lo uso con Danza Espada, Chupavidas, Carantoña y Garra Umbría, con el Mimikyustal. Me gustaría hacerme un equipo con este pokémon para Combates Individuales, ¿me podría decir qué Pokémon se complementan bien con mi Mimikyu? Muchísimas gracias.**

Mimikyu es uno de los mejores Pokémon que podemos encontrar en Alola, tanto para jugar en partidas dobles como en individuales. Gracias a su habilidad, y a su amplia combinación de ataques (entre los que podemos encontrar algunos realmente útiles como Espacio Raro o Danza Espada); Mimikyu es una buenísima opción para muchos entrenadores. En combates individuales, yo te recomendaría utilizar un Mimikyu ofensivo, con Danza Espada, ya que gracias a su habilidad, es increíblemente fácil de usar, y luego barrer a todo el equipo rival. Como compañeros, Landorus-Therian, Tapu Fini y Magnezone pueden funcionar genial. Este sería el set completo con el que yo jugaría,:

**MIMIKYU**
- **Objeto:** Vidasfera
- **Habilidad:** Disfraz
- **Naturaleza:** Firme
- **EVs:** 4 HP / 252 Atk / 252 Vel
- Danza Espada
- Sombra Vil
- Garra Umbría
- Carantoña



## Pokémon del mes: Tapu Lele y su Cambio Banda



Vamos a hablar de uno de los cuatro Tapus que se encargan de custodiar Alola: ¡es el turno de Tapu Lele! Gracias a su habilidad, Psicogénesis, Tapu Lele provoca un Campo Psíquico en el terreno de juego cada vez que sale a combatir. Esto, además de potenciar increíblemente los ataques de tipo Psíquico, también cubre a todos los Pokémon de cualquier ataque de prioridad, evitando amenazas muy comunes, como Sorpresa o Golpe Bajo. Además de utilizarlo con Protección, Psíquico y Fuerza Lunar, también es muy común encontrar en este Pokémon el ataque Cambio Banda. Este ataque, que siempre mueve primero, intercambia la posición entre Tapu Lele y su compañero, lo que puede desestabilizar al rival y pillarlo por sorpresa. Aunque revelemos este ataque, seguirá siendo un gran problema para el rival, ya que tendrá que preguntarse en cada turno: "¿cambiará de nuevo el Tapu Lele de lugar?

# Curiosidad del Mes
# El Misterio de Ditto y Mew

¿Te has fijado en lo parecidos que son Ditto y Mew? Ambos son rosas (¡y del mismo tono azul en sus versiones variocolor!), aprenden el ataque Transformación y pesan lo mismo. No es coincidencia. Ditto es un intento fallido de clonar a Mew. Como todos sabemos, Mew ha sido motivo de innumerables investigaciones en Kanto, y de estos experimentos, surgió Mewtwo. Pero... ¿qué ha pasado con los primeros intentos? Fueron abandonados en la Mansión Pokémon cuando se quemó la Isla Canela, donde podemos encontrarlos de forma salvaje en las primeras ediciones. Entre los diseños de Pokémon de la primera generación, hay muchas referencias y similitudes.

## ¿Cómo se consigue el Pokérus?

Carlos Aguirre

**¡Saludos, Profesor Kukui! He empezado a jugar a Pokémon hace poco, cuando me regalaron una 2DS y un Pokémon UltraSol, por lo que espero que mi duda no sea muy absurda. Me gustaría preguntarle: ¿qué es exactamente el Pokérus? Creo que aporta ventajas al Pokémon que lo consigue, pero... ¿cómo lo consigo? Espero que pueda ayudarme.**

Todo lo contrario, Carlos, tu pregunta es realmente buena, ya que muchos entrenadores desconocen los efectos del Pokérus. Como su nombre indica, es un virus que se transmite entre los Pokémon, pero es benigno. ¿Qué provoca? Básicamente, los Pokémon que estén infectados con Pokérus recibirán el doble de EVs (Puntos de Esfuerzo) al derrotar a un Pokémon rival. Sabrás que un Pokémon está infectado porque aparecerá un icono morado con estas letras en la pantalla de estadísticas. Pasados entre 1 y 4 días de juego, los Pokémon que hayan tenido Pokérus se curarán, seguirán beneficiándose del virus, pero ya no podrán contagiárselo a otros Pokémon. La única forma de evitar que se "curen" es guardándolos en el PC. De esta forma, siempre puedes tener un




Pokémon infectado guardado en una de las cajas, y con él, pasarle el virus al resto de Pokémon del equipo. ¿Y cómo consigues un primer Pokémon infectado? La forma más efectiva es intercambiando Pokémon con tus amigos, o utilizar la GTS para hacerlo online. Cuando te quieras dar cuenta, ya tendrás un Pokémon con Pokérus que poder utilizar para agilizar el entrenamiento de tus equipos.

## ¿Qué Charizard escojo?

Han Blakey

**Lo primero, darle la enhorabuena por la sección, Profesor Kukui. Estoy intentando aprender poco a poco sobre Pokémon Competitivo, y sus consejos sobre algunos Pokémon y equipos me ayudan un montón. Así que aquí va mi pregunta: ¿podría ayudarme con mi Charizard? Es mi Pokémon favorito, pero no sé muy bien cómo usarlo en Combates Dobles. ¿Qué me recomienda, Charizardita Y, o Charizardita X?**

Siendo Charizard tu Pokémon favorito, ¡esto es como decidir entre papá y mamá! Aunque este grandísimo e icónico Pokémon es increíblemente útil con cualquiera de sus dos megaevoluciones, yo te voy a recomendar utilizarlo la Charizardita X, más que nada porque es la opción menos utilizada, y con ella puedes sorprender a más de un rival. ¡Y no tiene nada que envidiarle a Mega-Charizard Y!

En cuanto a ataques, Envite Ígneo, Fuego Fatuo, Protección y Respiro son una buenísima opción, aunque también puedes optar por Viento Afín si no tienes una forma de controlar la Velocidad en el equipo. Pruébalo con Milotic y Tapu Bulu como compañeros, los tres juntos forman un equipo increíble.

**CHARIZARD**
- **Objeto:** Charizardita X
- **Habilidad:** Mar Llamas
- **Naturaleza:** Alegre
- **EVs:** 236 PS / 44 Atk / 4 Def / 4 Def. Esp / 220 Vel
- Envite Ígneo
- Fuego Fatuo
- Respiro / Viento Afín
- Protección




## Un equipo básico

Saúl Casas

**¡Buenas! Tengo una pregunta sobre los Combates Dobles. Llevo unos dos meses intentando crearme un buen equipo, pero por más que lo intento, no consigo buenos resultados. ¿Podría recomendarme algún equipo con el que empezar a jugar, para coger práctica, y a partir de ahí empezar a crear mejor mis propios equipos? ¡Mil gracias!**

¡Alola, Saúl! No te preocupes, porque crear un buen equipo, suficientemente sólido y estructurado para poder hacerle a frente al resto de equipos que te puedas encontrar, es lo más complicado de jugar a Pokémon. No hay que tener ningún miedo a probar y jugar con equipos de jugadores experimentados, ya que así es como realmente se aprende. Poco a poco, cuando vayas cogiendo experiencia con distintos equipos, empezarás a pensar en cambios para ellos, hasta llegar a hacer tus propios equipos y conseguir resultados excelentes. Una buena base sobre la que empezar puede ser la que se conoce como "CHALK", una combinación de Mega-Kangaskhan, Tapu Fini, Heatran, Kartana, Landorus-Therian y Cresselia. Estos seis Pokémon son muy utilizados, y pueden hacerle frente a prácticamente cualquier amenaza. Los ataques y objetos específicos de cada Pokémon pueden llegar a variar mucho. Para coger una primera idea de cómo utilizarlos (también en cuanto al reparto de IVs y EVs), te recomiendo pasarte por la web oficial de Pokémon Global Link, donde puedes encontrar muchos ejemplos de este equipo, e incluso jugarlos directamente desde la consola con la función QR. ¡Mucho ánimo!

# Héroes Nintendo

## Super Mario Bros.

**El fontanero bigotudo** es el personaje Nintendo por excelencia, y protagoniza varios de los mejores juegos de todos los tiempos.

La historia de Mario va ligada a la de Nintendo. Su primer juego, Donkey Kong, fue el bombazo en recreativas que necesitaban para despegar en el entretenimiento electrónico. Luego, la cesión de sus derechos para ports en otros sistemas **les motivó a tener una consola propia**, de este modo (como ahora) podrían sacar el mejor partido de sus impresionantes creaciones. Ya con NES preparada, había que tener una gran saga exclusiva del sistema, y nació Super Mario Bros. Luego, en plena guerra de las consolas, todas necesitaban una mascota. Sonic fue el emblema de SEGA, y Sony se apoyó en Crash Bandicoot. Todos a la sombra del inimitable e inmortal Mario.

**CREADOR**

### Shigeru Miyamoto

**El genio** japonés creó, tanto el arcade original de Donkey Kong, como el juego Mario Bros. y la saga Super Mario Bros. ¡Gracias!

**MEJOR ALIADO**

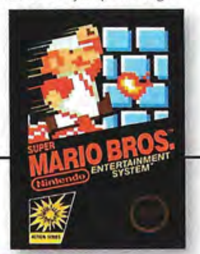
### Su hermano Luigi

**Desde Mario Bros.** está a su lado. Pronto fue diferenciando su jugabilidad, y hasta tiene su saga propia. 2013 fue su año.

**SAGA PRINCIPAL**

### Super Mario

**Fuera de los arcades,** Mario creó el género de las plataformas. En N64 pasó a las 3D, y en ambos estilos es el ejemplo a seguir.

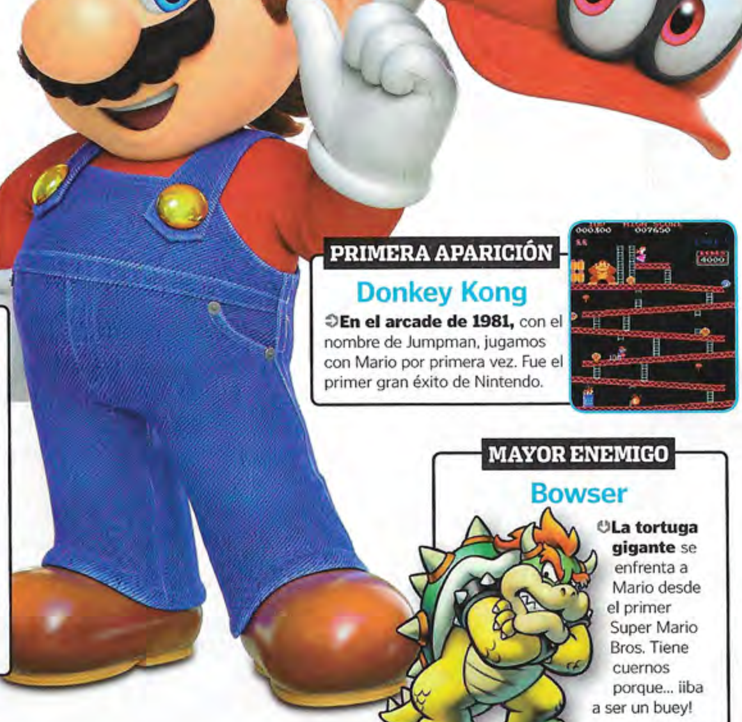



**ÚLTIMA APARICIÓN**

### Mario Tennis Aces (2018, Switch)




**Su vertiente deportiva** ha dado para muchas sagas. Mario Kart es un fenómeno de masas, pero practica fútbol, tenis, JJOO...



**PRIMERA APARICIÓN**

### Donkey Kong

**En el arcade de 1981,** con el nombre de Jumpman, jugamos con Mario por primera vez. Fue el primer gran éxito de Nintendo.

**CURIOSIDAD**

### ¿Mario es el malo?

**En Donkey Kong Jr.,** secuela del arcade original, nuestro amigo Mario era el villano del juego. Retenía al primer Donkey, y su hijo (el protagonista) iba a su rescate.




**MAYOR ENEMIGO**

### Bowser

**La tortuga gigante** se enfrenta a Mario desde el primer Super Mario Bros. Tiene cuernos porque... ¡iba a ser un buey!

**Próximo número disponible el 13 de agosto**


## Staff

Redactor Jefe: **Luis Galán**
Coordinadora de redacción: **Sonia Herranz**
Redacción: **Alex Alcolea, David Alonso, Elisabeth López, Miguel Martí, Juanfree Martínez y Bruno Sol.**
Jefe de maquetación: **Mohsin Ghaillane**

**revistanintendo@gmail.com**

**EDITA**
axel springer
**AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.**

**EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO**
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Héctor Miralles Soler**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Gozlan**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

**EQUIPO DE DIRECCIÓN**
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

**DEPARTAMENTO COMERCIAL**
Directora de Publicidad de Tecnología y Entretenimiento **Zdenka Prieto**
Equipo Comercial **Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

**PRODUCCIÓN** Ángel López
**DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES** Nuria Gallego
**SOCIAL MEDIA MANAGER:** Nerea Nieto
**MARKETING ASSISTANT:** Kevin Tuku

**SISTEMAS / IT**
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

**ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD**
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

**SERVICIOS GENERALES** Marga Nájera

**DIRECCIONES Y CONTACTO**
**AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.**
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

**CONTACTO PUBLICIDAD**
publicidad@axelspringer.es

**CONTACTO SUSCRIPCIONES**
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

**CONTACTO MARKETING**
marketing@axelspringer.es

**DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA**
**SGEL.** Tel. +34 915 140 600

**DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL**
**Urbano Press.** Tel. +351 211 544 246

**TRANSPORTE** Boyaca. 917 478 800

**IMPRIME** ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992





**Revista miembro de ARI**
**Auditada por AIMC**




# Suscríbete a la Revista Oficial Nintendo

## y mira qué pedazo de regalo te llevas

**12 números de La Revista Oficial + el amiibo que elijas de regalo:**

Smash Game & Watch o Smash Villager 9

Por solo ~~54€~~ 30€!

Revista Oficial Nintendo




**Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:**

**En ozio.axelspringer.es/revistaoficialnintendo**

**Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es**

**Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.**

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso